1993年2月26日発行(毎月第2・第4金曜日発行　第1巻第3号通巻3号

新企画充実の創刊第3号

100万ボルトのスーパーゲームマガジン

電撃スーパーファミコン

スーパーファミコンは任天堂の商標です。

創刊第3号
No. 3
2月26日号
定価490円

プレゼント
大好評
どデカ・クロスワード
で当てるゲーム・セレクタ
100台

FFV
上級者の館
全アビリティ解説
18ボス完全攻略

特集
電撃推薦 もうすぐ登場
大物定番ソフトの2作目
●ドラゴンボールZ
●スーパーファミスタ2
●聖剣伝説2
●ドラゴンクエストI II

攻略
●ドラえもん
●鋼鉄の騎士
●プロフットボール'93

JAJA姫武遊伝
新読者参加
ゲームスタート

特別付録
任天堂が考えていること、考えてきたことがすべてわかるSFCファン必携の書
任天堂パワーブック
スターフォックス出撃最終チェック
ポリゴン・CDロム……最新技術の未来像
絶対はずさない任天堂らしさの徹底研究
マリオ出生の秘密＆飛び出す3Dマリオ

BPS
BULLET-PROOF SOFTWARE
スーパーファミコン®
ヨッシー
Cookies
ビーピーエスから
スーパーに
新登場だよ!!
対戦モードで熱くなろうよ
1993年新春、発売予定。
予価7,200円(税別)

クッキー TM
SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
©1993 BPS ©1992 Nintendo
LICENCED BY NINTENDO
Original design by Home Data Corp.
▲単純なルールとは裏腹な「奥の深さ」はファミコン版、ゲームボーイ版ゆずり。スーパーファミコン版では更に、プラスアルファの要素が盛りだくさん。
▲ゲームの内容に合わせ、大幅にパワーアップしたグラフィック・BGMはすべて、スーパーファミコン版だけのオリジナル。
▲2P対戦、コンピュータ対戦。一人でも二人でも対戦の醍醐味が味わえる、スーパーファミコン版「ヨッシーのクッキー」で君も対戦だ。
SUPER
TETRIS2
+BOMBLISS
SHVC-T2
好・評・発・売・中
8,500円(税別)
株式会社ビーピーエス BULLET-PROOF SOFTWARE INC
〒222 横浜市港北区新横浜3-24-5 新横浜ユニオンビルANNEX TEL.045-472-5815
スーパーファミコンは任天堂の商標です。

キャッチ・ザ・ハート
TAITO
さあ扉を開けて、愛と冒険の世界へ。
Estpolis
エストポリス伝記
スーパーファミコン用
ROMカセット
6月発売!
日本列島に笑いのパンチ直撃、大ヒット発売中!
大爆笑
人生劇場
JINSEI GEKIJOH
TONG KING SHOW
SUPER Famicom
マルチプレイヤー5対応
スーパーファミコン用ROMカセット 価格8,500円(税別)
株式会社タイトー
® 本社:〒102 東京都千代田区平河町2-5-3 タイトーソフト情報局 東京●03(3239)4000 高松●0878(33)6340 ©TAITO CORP. ※消費税は含まれておりません。

奇想天外、空前絶後、抱腹絶倒、

アジリティバトルの決定版。

誰も予想できない物語が始まろうとしている。

1993年6月ファンタジーRPG大公開。

乞うご期待！

SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO

スーパーファミコン®は任天堂の商標です。

電撃スーパーファミコン

CONTENTS

[第3号目次]

（1993年2月26日発行）

COVER

イラスト／佐々木 晃（TONG KING SHOW）
デザイン／関野邦章（12 to 12）
タイトル／高木和雄
製版／松木 繁（大日本印刷）

©1993 TONG KING SHOW

特集① HIGH VOLTAGE GAMES スペシャル

HOT SELECTION

ドラゴンボールZ……30
スーパーファミスタ2……34
ドラゴンクエストI・II……38
聖剣伝説2……40

特集②

ファイナルファンタジーV

《上級者の館》……94

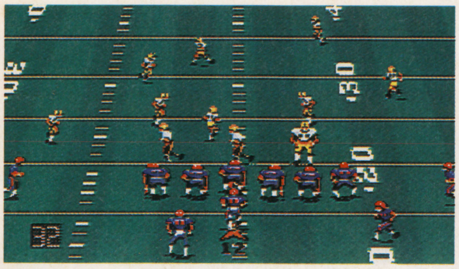
クリアしたからって、
安心するのはまだ早い。
FFV マスターをめざす君に、アビリティやボス攻略法を教えよう。

《付録》スーパーFXチップを搭載した話題のSTG『スターフォックス』を特集!!

任天堂パワーBOOK

THE WINNING MANUAL

ドラえもん〈のび太と妖精の国〉…42
鋼鉄の騎士……46
プロフットボール'93……50



D-SCOPE

冬のCESレポート
CSG情報／他……16

COMIC

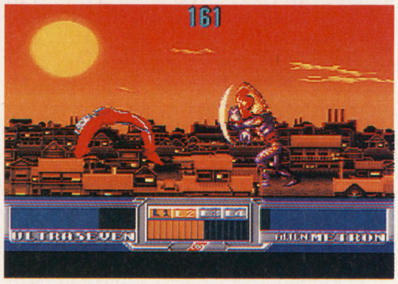
魍魎戦記マダラ3 MADARA 赤 LASA 摩陀羅……61

読者参加RPG

JAJA姫武遊伝!……77

NEW GAME FLASH

ウルトラセブン……126
デビルズコース……128
シルヴァ・サーガ2……130
エストポリス伝記……132
バトルテック……134
ザ・グレイトバトルⅢ……136
スーパー蒼き狼と白き牝鹿……137
スーパーチャイニーズワールド2……138
全日本プロレス……139
どらぼっちゃん……140
モノポリー……141
イーハ・トーヴォ物語……142
デッドダンス／ザ・ジェットソン……143
エアーマネジメントⅡ／他……144
スーパーワギャンランド2／他……145



ビショップ小峯のオレ的に言えば……28
ソフトランキング15……22
新作チェッカー……26
新作発売リスト……146
ウラワザEX……54
電撃クリニックEX……58
電撃少年団……107
ボルトチケット……119
D-ACCESS……103
● チョコボ日記……104
● スライム王国……105
● カプコンファンギルド……106

創刊記念大プレゼント当選者発表……102
次号予告……148

GAME INDEX 50音順

イーハ・トーヴォ物語……142
ウルトラセブン……126
エアーマネジメントⅡ……144
SD飛龍の拳……145
エストポリス伝記……132
コスモポリス　ギャリバン……144
鋼鉄の騎士……46
GO! GO! GOMO君(仮)……144
ザ・グレイトバトルⅢ……136
ザ・ジェットソン(FC)……143
シルヴァ・サーガ2……130
スーパー蒼き狼と白き牝鹿……137
スーパーチャイニーズワールド2……138
スーパーファミスタ2……34
スーパーワギャンランド2……145
聖剣伝説2……40
全日本プロレス……139
ソードワールド……145
デッドダンス……143
デビルズコース……128
ドラえもん　のび太と妖精の国……42
ドラゴンクエストⅠ・Ⅱ……38
ドラゴンボールZ……30
どらぼっちゃん……140
早指し二段　森田将棋……145
バトルテック……134
ファイナルファンタジーⅤ……94
プロフットボール'93……50
モノポリー……141

本誌中の略号・記号の見方

RPG	ロールプレイング
A・RPG	アクション・ロールプレイング
S・RPG	シミュレーション・ロールプレイング
ACT	アクション
SLG	シミュレーション
STG	シューティング
AVG	アドベンチャー
RCG	レース
SPG	スポーツ
PZG	パズル
ETC	その他
B	バッテリーバックアップ
P	パスワード
M	マウス対応

好評にお応えしてどデカクロスワードが再び登場

創刊記念プレゼント 第3弾

8

● 今回はゲームセレクタ&オリジナルテレカを大放出だ!

ビデカ・クロスワードに挑戦！

創刊記念第3弾 プレゼント

ゲームセレクタ（コナミ）

4台までのゲームハード、などを入力しテレビモニターに出力。ボタン1つで切り替えする便利グッズだ。9,500円で発売中。

電撃スーパーファミコンロゴマーク入り

ゲームセレクタを100名に!!

Big Chance Present

創刊号で大人気・大好評のどデカクロスワードが帰ってきた。ゲームファンのカルトな知識を刺激する難題がズラリ。はたしてこのクロスワードを、埋め尽くすことはできるか？ そしてクロスワードが解けた優秀な人には、なんとゲームセレクタがプレゼントされるビッグチャンス!! みんなの頭脳に、再び勝負だ。

電撃スーパーファミコンオリジナルテレカも50名に

本誌表紙キャラクターのオリジナルテレカも大放出。創刊記念の秘蔵テレカだから、貴重な1枚なのだぞ。

応募方法

10～11ページの驚異のどデカクロスワードにまずは挑戦。答えがわかったら、60ページのアンケートハガキに記入して応募しよう。正解者の中から、100名にゲームセレクタを、さらに50名に電撃スーパーファミコンオリジナルテレカをプレゼントするぞ。応募のしめ切りは2月25日（当日消印有効）。当選者の発表は電撃スーパーファミコン5号の誌上にて。

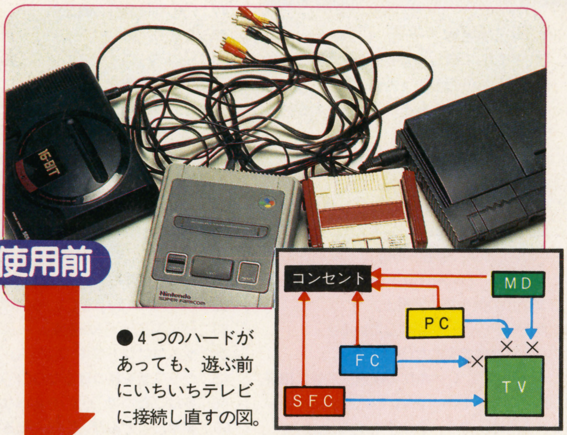
●商品提供／コナミ ※雑誌公正競争規約の定めにより、このプレゼントに当選された方は、この号のほかの懸賞に当選できない場合があります。

電撃流 ゲームセレクタ 100%活用術

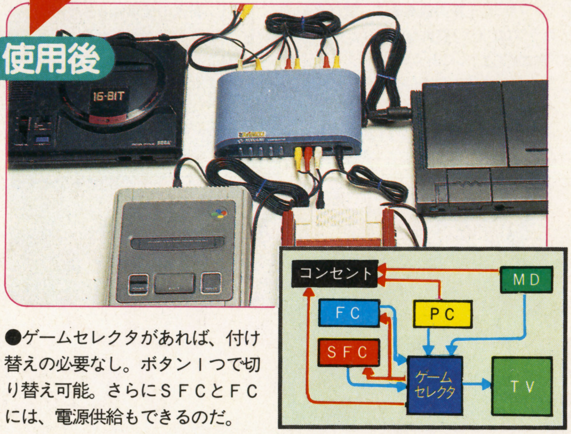
マルチゲーマーの必携アイテム

SFC、PCエンジン、MD……
マルチゲーマーの悩み解消グッズ

ゲームハードって、今4種。ＳＦＣにＦＣ、ＰＣエンジンにＭＤ…。遊ぶ機種によって、いちいち接続し直さなくちゃダメなんだ。そんな悩みを一発解消するのがコレ。４つのハードをセレクタに入力し、テレビに出力。後はボタン１つで、４つのハードをカンタン切り替えの便利グッズだ。セレクタからはＳＦＣとＦＣに電源供給もＯＫだから、電源アダプタも付け替え不要。最近はライン入力が複数できるテレビも多いけど、ビデオデッキなどですぐにいっぱい。ゲームセレクタは、マルチハードユーザーにも、ハイテクＡＶ指向の人にも必携（ひっけい）のアイテムなのだ。



●４つのハードがあっても、遊ぶ前にいちいちテレビに接続し直す図。



●ゲームセレクタがあれば、付け替えの必要なし。ボタン１つで切り替え可能。さらにＳＦＣとＦＣには、電源供給もできるのだ。

すでに１台持ってる人だって油断はならない。ビデオやＬＤ（レーザーディスク）なども所有してるなら、ゲームセレクタが２台あればさらに快適になるぞ!!

ＡＣアダプタ１つでセレクタからＦＣとＳＦＣに電源供給。

ヨコのカギ

1：本誌の正式名称『──』、もう覚えた？
10：『ロマサガ』で欲しくてもなかなか買えない剣、ア○○○○ド。
13：冬、ゲーム中にもたまに空気を入れ換えて○○○に注意。
14：イオナ○○。
15：ＡＴＢ＝アクティブ──。
18：○○○ートリッジは投げたりしちゃダメ。
21：大人気格闘ゲーム、『○○○○○ッシュ』。
23：『ウルティマ、聖者への道』。○○○ール。
25：『ＮＢＡ・ブルズ○○○○○○イザーズ』
27：ヨコ10の剣を持つ聖戦士。
30：カラータ○○ーが点滅している！
31：バルログは典型的な○○シスト。
32：ルサー○○。レベル18の妖精、渋谷に出現。
33：ＭＤのサードパーティ、シ○○。
34：メダルはふつう、タルやツボの○○。
35：『ロマサガ』、風の最高術法。雪だるま。
37：ガラフは○○○喪失だった。
39：『熱血○○○くにおくん』
40：『マザー』の１人目の仲間は○○○育ちのもやしっこ。
42：○○３、○○3000、○○１、○○ゼロ。
43：○○○○○士ガンダム。
45：道具屋で薬草を○○。
46：ルイーダの酒場は冒険者の○○○の場所。
47：○○羽は劉備の義兄弟。
49：ＳＦＣ、『エキゾースト○○ト』。
50：『ＦＦＶ』のオープニング、空から○○○○が降ってきた！
51：ＳＬＧは○○○イを結ぶのが勝利への近道。
53：○○国志は中国の歴史が見えてくる。
54：『ウィズV』で「かなのこ」が出てきたけど、くぎを抜く大工道具は。
56：ゴールドソードって○○○○を振りかけてあるのかな？
57：ショカツ○○○○
58：エッジの本名。
62：『ドラクエⅡ』、○○○ちのけん。
63：『○○○○○○の波濤』
64：ケムコはコトブキ○○テム。
65：ウラワザを見つけるなら○○○○にそれろ。
66：冬はこたつで○○○を食べながらゲーム。
68：薬草ってどんな○○なんだろう？
71：狩人の仕事はもちろん○○。
72：ＣＤロムだとカラ○○もできる。
74：ＦＦのイラストはア○○先生が担当。
75：ツエのこと。
78：『ロマサガ』、宝石付きの剣。──ソード。
81：──子相伝の殺人拳、『○○○○○○ン』。
83：『ウィズⅠ』のブルーリボンはエレベータを○○○○○○にするアイテム。
85：ＮＨＫアニメで大活躍の妖精。
86：「つるぎの○○」
87：○○○に入って暖かくしてゲーム。
90：ＭＰ10%アップを覚えるジョブ。
93：影縛りは○○の術法。（『ロマ・サガ』）
96：『ドラクエ』もこのゲームがなければ生まれなかった？
99：『ドラクエ』、岩山の洞窟ですっごくたまに手にはいる、「○○首飾り」。
100：雑誌にとって──は人気のバロメータです。
102 『ＦＦ』でＭＡＰをみるのにはこの魔法！
105 ジオン総帥。キシリアに撃たれる。
106 『悪魔城ドラキュラ』、スタートしてすぐに○○○○してるのはスケルトン。
107：いかのモンスター、「ク○○○ン」。
108：ウルトラセブンのブーメランのような必殺技、「○○○○○○ー」。
110：ラテン語で欲望のこと。リ○○○。
111：『ファイアーエムブレム外伝』、希少アイテム「げっこう」「たいよう」。
112：『ウィズV』のＮＰＣ、スナッチは○○○○をはいているようにしか見えない。
113：後半からパーティに入ってくる、○○ル。
114：ラグビーはこれが基本。
116：ゲームにもなった吉田戦車の漫画。
118：一角ウサギに似てる、かわいいけどイヤなヤツ。「ア○○○○○」。
120：『メタルマックス２』、新金属○○ンで作られた戦車は登場するかなぁ？
122：パ○○ン２号はサルなのです。
124：○○リカーム。『女神転生』定番の呪文。
125：アルベルト専用の剣、左ききでなくても装備可能なの。（『ロマ・サガ』）
130：本誌編集ハセガーの好きな言葉、ウ○○。
132：ラーメン、おでんは○○○がいちばん。
134：『バンゲリング・○○』
135：レベル上げは○○○○するよね。
136：ＲＰＧは預かり所、ホテルだとク○○○。
138：ウィズシリーズで体力回復ができる所。
141：春麗で、✚下でため、上をいれると同時に、キックボタン。
145：カミーユビダンの愛機。アルガス騎士団、剣士隊隊長。
147：『ドラゴンボール』、憎みきれない豚の妖怪。ウ○○○。
148：『ドラクエⅠ』、店で買える最高の武器。○○○の剣。
150：ディスク、『うちの○○知りませんか？』。
151：『ポピュラス』は○○様になるゲーム。
153：「リンクここに眠る」。○○○を調べる。
156：青魔法、消費ＭＰ38。
158：現時点で世界最高級の競馬ＳＬＧ。
159：タイトーがお送りする正義のヒーローＡＣＴ。正義という名のもとに。

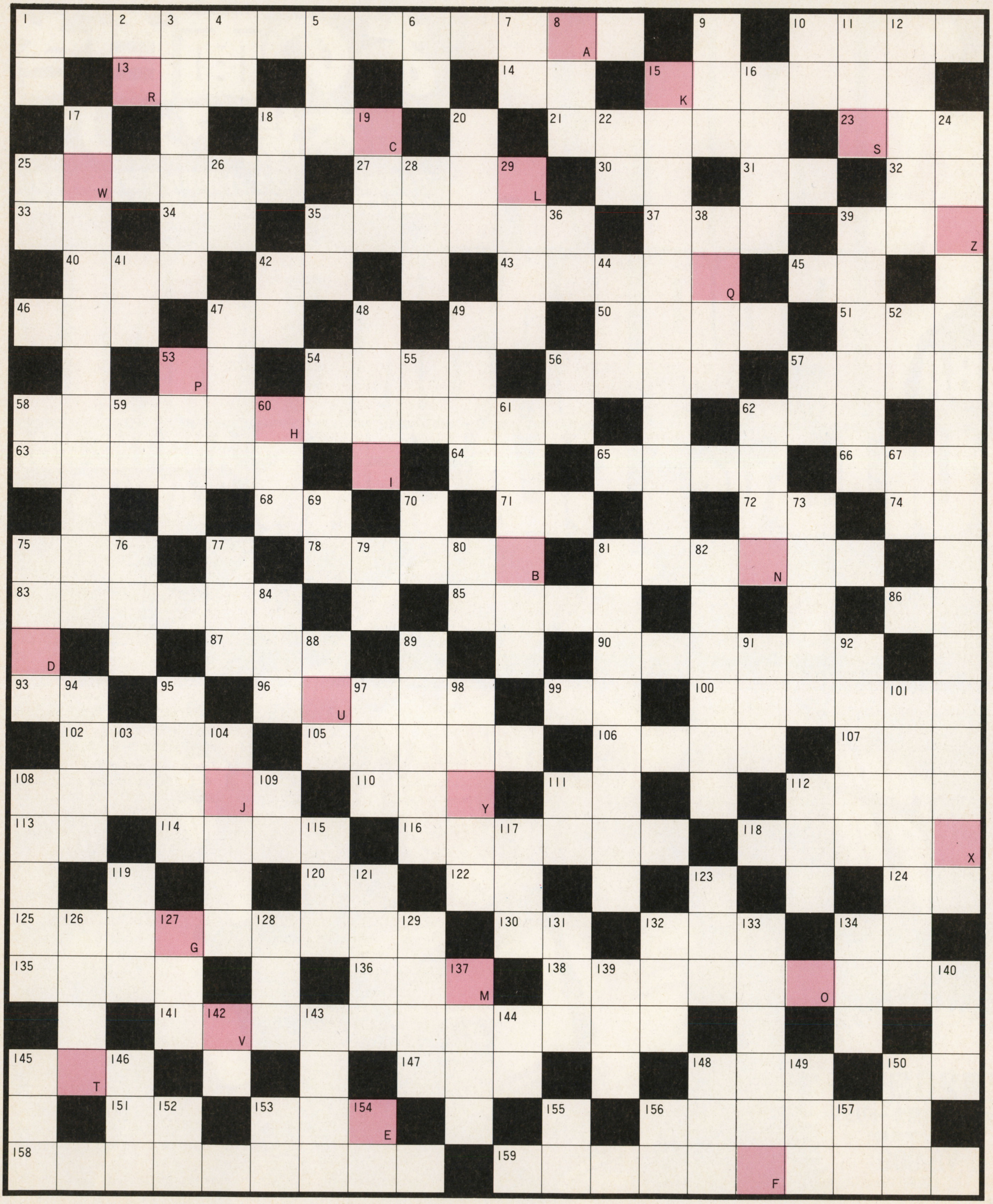
どデカ クロスワードパズル
創刊記念豪華プレゼント付き
第2弾

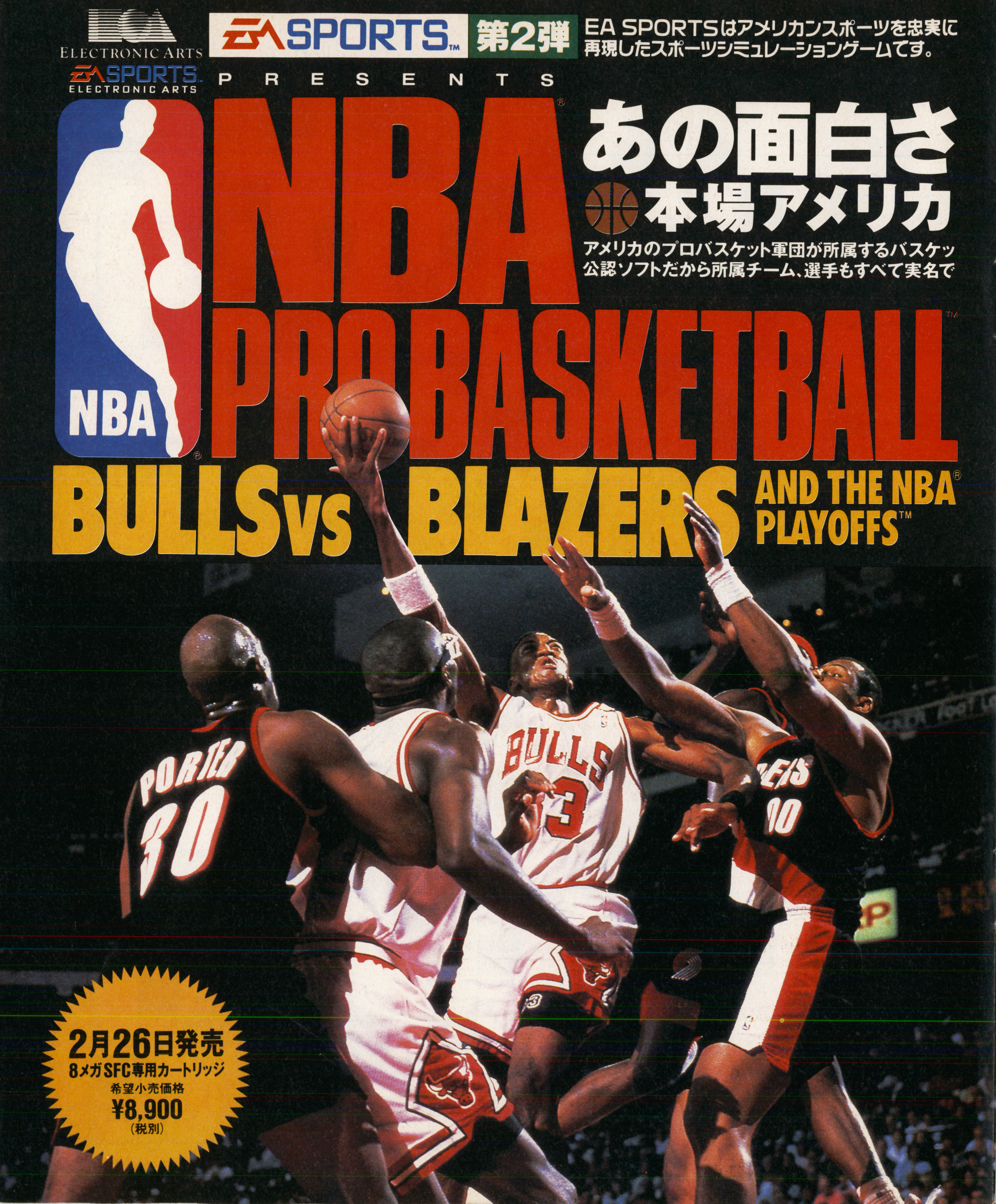
パズルの解き方

第１弾の大好評に気を良くして、スタッフ一同徹夜で作った第２弾。タテ・ヨコのカギ（かなり強引なのもあるけど許してね）をたよりに空欄を埋めていき、完成したらA～Zの26文字を順番に並べてください。すると最後の問題が現れます。その答えがこのパズルの答えです。応募方法等詳しいことは8ページを見てください。

タテのカギ

1：文字どおり「死」の呪文。
2：『ライフ＆デス』は○○医になるゲーム。
3：実は世界初、５章仕立てのＲＰＧ、『○○○○○○ト』。
4：『ウィズ』の発売元、ア○○ー。
5：双子の魔法使い、ポロムと○○○。
6：飛空艇、元々はシドが○○を改造した。
7：『ロードス島戦記』の原作者は○○野良氏。
8：『ロマサガ』、騎士団領のお姫様。「○○○タンツ」。
9：『ドラクエⅢ』、○○○ダの酒場。
10：エジンベアの王様は○○ッてる。
11：アメリカでドラッグ○○○は何でも屋。
12：『ゼビウスの』自機。
15：リュウ、ケンがくるくるまわる！
16：○○○○効率的にレベルアップしたい。
17：本誌人気絶頂！ 読者参加ＲＰＧの決定版！
18：『スーパーファイヤープ○○スリング』
19：ＦＦでＨＰが少なくなるとキャラが○○○。
20：画家のエラい先生はこう呼ばれる。
22：ゲームは○○ショップで買えます。
24：ハドソンが誇る、ゲーム業界一の有名人のＳＦＣソフト。
25：ハル研のディスク。『ファイヤー・○○』。
26：『ミネルバトンサーガ』では傭兵を自分の○○にする。
28：ニュータイプ。シャアの妹。
29：やっぱりこいつを仲間にしないと。スライムの次に強い。青い。
35：バルハル族の女戦士。
36：『真女神転生』、相手を呪い殺す呪文。
38：『ドラクエV』のマイラの村の名物は○○○○。いい湯だな。
39：そのユニットは○○○○○○です。
41：ガンキャノンパイロット。軟弱者。
42：１ギルや１ゴールドは、何○○くらいなんだろう？
44：今の自分のＨＰだけ回復する、「ホワイト○○○ド」。
47：ゲームをクリアした時って○○○○する。
48：ギラの上の攻撃呪文。敵１グループにきく。
49：ドラえもんのタイムマシンの入り口。
52：敵を○○てやっつける、『ディグダグ』。
53：「はい、これ○○○○ですよ！」福引き券。
54：チョコボール、キョロちゃんの鳴き声。
55：スライムは本来、○○ヌルしてるもんだ。
56：『天外魔境Ⅱ』、佐渡の○○山は敵だらけ。
57：石化ガスをはくモンスター、「○○トリス」
58：フェンシングの試合方法のひとつ。古来からの騎士道にもとづく。
59：たいてい、──い奴はいちばん奥にいる。
60：東京23区は○○○ともいう。
61：『宇宙戦艦ヤマト』の最終目的地。
62：ハイボルテージゲームズは、電撃編集部○○○○のゲームがいっぱい！
67：『ファイナルファイト』。ポイズンはオ○○。
69：釣りの基本は針と糸と○○。
70：最近では靴系の○○に装備するアイテムもたくさんあります。
73：○○○○○＝ボクサーのこと。630年に初めて唐に向かった人たちと同名。
75：『ラングリッサー』『超兄貴』『らんま』等、イカシたゲームを生みだしたメーカー。
76：ＨＰは体力を表す○○○。
77：スーパーマリオの敵キャラ。ノ○○○。
79：桃太郎はドン○○コと流れてきた桃から生まれました。
80：『マダラ』の聖神邪は転生してゲド・ユ○○に。
81：充実した付録と電撃攻略は、──。
82：時空を操るジョブ。
84：吟遊詩人の弱虫くん（本名：ギルバート）の特技は○○○こと。
88：『弁慶外伝』、攻撃力90のイザナギの○○○。
89：ＦＦシリーズは○○○○○カラーを自分好みに変えられるのがイカス。
91：海賊には○○○マークがつきもの。
92：魔女っ子メグちゃんのかけ声。
94：当たればでかい青魔法。消費ＭＰ７。
95：『真・女神転生』のメーカーは…。
97：ＳＦＣをするにはこれが絶対必要。
98：宝探しをしている人が作ってる大作ＲＰＧ。
101：ソンゴクウが怒ると──人になる。
103：ヒャダルコはア○○系の魔法。
104：カプコンの超有名ＡＣＴ、『──』。
108：技術のコナミがぶちかましたＳＴＧ。
109：○○スとはちょっと違う、クリスタル。
111：『ＦＦⅣ』、ファーブルモンク軍団の長。
112：『ロマサガ』、エス○○○の街。
115：魔獣使いのアビリティ、「──ウビ」。
117：24時間レースで有名なサーキット。
119：タテ98の人の名字は。
121：ＳＦ雑誌の草分け。今はもうない「ス○○○○」。
123：扉を開ける○○○がピラミッドの奥にある。
126：『聖剣伝説２』で移動用の空飛ぶ珍獣。
127：セクハラはセクシャル○○○メントのこと。
128：『真・女神』でレベル52の天使。○○○オン。
129：ドイツは○○○○海峡を越えてイギリスを攻撃。
131：召喚魔法のいちばん弱いチョ○○○ック。
132：全滅したからって○○○ソになっちゃダメ。
133：明治の動乱が舞台のＳＬＧ。『──シ』
134：『龍虎の拳』、必殺技──ストライク。
137：香港最大の犯罪都市、九龍城の読み方。
139：３番○○○でピンに寄せる。
140：ＲＰＧにつきもの、感動の○○○。
142：「げーむ○○」。ゲーム誌。
143：石化を解除するアイテム。キ○○○○。
144：首領と書いて○○と読む。
145：３作目はＳＦＣで発売。『○○○の伝説』。
146：白鳥麗子な、○○○ーキャラNo.１は誰？
148：ローレシアの○○○にある勇者の泉の洞窟。
149：サッカーやアメフトで体当たりなどの悪質な反則、「○○○トラクション」。
150：動物との愛のゲーム、『○○○ニア物語』。
152：ＨＰがひとけたになる、○○ルストーム。
153：明るいゲーム○○クになりましょう！
154：○○ス＝混沌。あらゆるものを生み出す。
155：『桃伝』。金の○○、銀の○○、パールの○○。
156：エニックスの『○○トレイザー』。
157：ゲーム中は時間が大切。だから食事は○○ルト食品ですまそうっと。





ELECTRONIC ARTS
EA SPORTS
第2弾
EA SPORTSはアメリカンスポーツを忠実に
再現したスポーツシミュレーションゲームです。
EA SPORTS ELECTRONIC ARTS
PRESENTS
NBA
NBA
PRO BASKETBALL
BULLS vs BLAZERS
AND THE NBA PLAYOFFS
あの面白さ
本場アメリカ
アメリカのプロバスケット軍団が所属するバスケッ
公認ソフトだから所属チーム、選手もすべて実名で
PORTER
30
BULLS
3
2月26日発売
8メガSFC専用カートリッジ
希望小売価格
¥8,900
(税別)

スーパーファミコン®は任天堂の商標です。
SUPER Famicom LICENSED BY NINTENDO

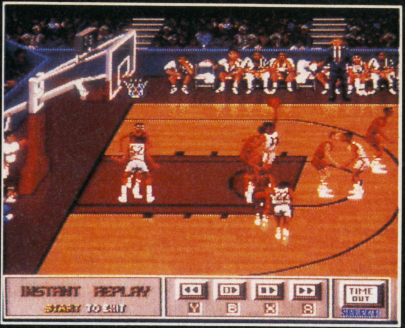
が海を越えて、やって来た。
生まれだからわかる、NBA®の醍醐味。

トリーグ「NBA」の興奮と感動をそのまま詰め込んだゲームソフトがスーパーファミコンでついに完成。もちろん「NBA®」登場。選手たちのリアルな動きがよりアメリカを感じさせてくれる。このゲームをやらずしてNBAは語れない。

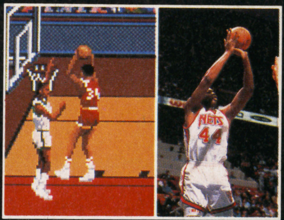
Kemp's Off the Glass Jam

Drexler's Tomahawk

Hardaway's UTEP 2-step



Malone's in Your Face Slam



Coleman's Windmill Finger Roll

Daugherty's Monster Slam

本物さながらのオリジナルシュートの数々。
全米プロバスケットボール協会（NBA®）の公認を受けた本格派バスケットゲーム。
パス、ドリブル、マンツーマン・ディフェンスなどディテールまで再現。
各選手の技の見せどころでもあるオリジナル・ダンクシュートや
マーキーシュートの数々も本物そのもの。
ルールはすべてNBAで採用されているルールにそったもので、
まさに実戦さながらのゲームに。
インスタント・リプレイ機能が搭載されており、巻き戻し・早送り・
スロー再生など、ビデオ感覚でのプレイ再生が可能。
92年度NBAの実際のデータをもとにした、超リアルな構成。

NBA® プロ バスケットボール

NBA®プロバスケットボール発売記念 Wキャンペーン実施中！

NIKE
エアジョーダン

チャンス1 クイズに答えて賞品をもらおう

今回、エレクトロニック・アーツ・ビクター㈱が発売するNBA®公認のスーパーファミコン用ソフトのタイトルは何でしょうか？

「○○○プロバスケットボール」

正解者の中から抽選で下記の賞品をプレゼントいたします。

- **「NIKEエアジョーダン」——20名様**

応募方法：官製ハガキにクイズの答え、郵便番号・氏名・年齢・職業（学校名）・電話番号・靴のサイズ・お持ちのゲーム機を明記の上、下記の応募先までお送りください。当選者の発表は、商品の発送をもってかえさせていただきます。

応募先：〒150 東京都渋谷区神宮前2-4-12 フルークス外苑
エレクトロニック・アーツ・ビクター㈱
「NBA®プロバスケットボール」キャンペーン電撃スーパー・ファミコン係

応募締切：1993年3月31日㈬（当日消印有効）

NBA®スター選手
直筆サイン入り
バスケットボール

エレクトロニック・
アーツ・ビクター
テレフォンカード

他オリジナル・グッズ

チャンス2 お買い上げの方に

さらに、チャンス1の賞品に加えて『NBA®プロバスケットボール』をお買い上げの方の中から抽選で下記の賞品をプレゼントします。

- **「NBA®スター選手直筆サイン入りバスケットボール」——5名様**
- **「オリジナルテレフォンカード」——100名様**
- **「オリジナルグッズ（ミニバスケットボール、スポーツタオルなど）」——200名様**

応募方法：
応募先などについては、2月26日発売のスーパーファミコンソフト「NBA プロバスケットボール」のパッケージにはいっている応募ハガキでご応募ください。

好評発売中！EA SPORTS 第1弾『プロフットボール'93』

© 1992 Electronic Arts

エレクトロニック・アーツ・ビクター株式会社
〒150 東京都渋谷区神宮前2-4-12 フルークス外苑

いっぱい、愛をつめこみました。
特大別冊ふろく
神聖ウラワザ帝国の野望
92年に発表のPCエンジンの全裏技完全収録の保存版。
巻頭ニューハードSPECIAL
1 あのDUOに新型普及版が登場!
PCエンジンDUO-R
2 ミラクルパフォーマンスのLD-ROMマシン
Laser Active(レーザーアクティブ)
3 32ビットマシン"3DO"ほかの舶来最新情報
'93 WINTER CESレポート
特集 2大人気メーカー 気になる新作ソフトを徹底追跡!
NECアベニュー&ハドソン
ゲーマーのためだけの
秋葉原+α 買いものMAPガイド
新作ソフト紹介、ゲーム攻略法、ゲームソフトレビューも絶好調。
新・読者参加ゲーム ただいま参加受付中
魔獣戦線 ヴァルソアーの紋章
今号よりついにスタート!
©1993 TONG KING SHOW
アクセル全開のアクティブゲームマガジン
電撃PCエンジン
3月特大号
絶賛発売中!!
特別定価550円(税込)
発行:メディアワークス 発売:主婦の友社

Dungeon Master
ダンジョン・マスター
炎の杖を求めて迷宮（ダンジョン）に挑む勇者たち!?
ダンジョン・マスター
栗橋伸祐
SHINSUKE KURIHASHI
絶賛発売中!
定価950円（税込）
発売／主婦の友社
発行／メディアワークス
やっちゃる!
お問い合わせ ご注文は 03–3294–1131（主婦の友社営業部）
内容についてのご質問は 03-5276-2433（メディアワークス編集部）
©1991 SOFTWARE HEAVEN,INC/FTL GAMES ©1991 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES,INC

D-SCOPE
DENGEKIスコープ

93年1月6日からアメリカはラスベガスで行われた冬のCESを徹底取材！　会場では、最新のゲームソフトや新ハードが展示されていたゾ。

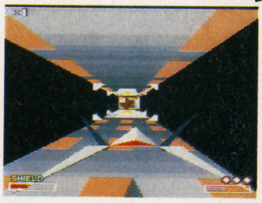
CES情報① Nintendo

93年の目玉ソフト『スターフォックス』！

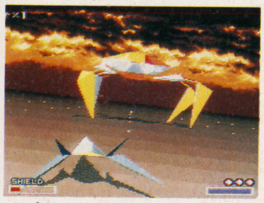
任天堂ブースのメインはやっぱりあいつだった。そう、日本ですでに発表された、3Dシューティング『スターフォックス』だ。任天堂ブースの回りにはサードパーティのブースが立ち並(なら)んでいたが、その中でも一際(ひときわ)目をひく巨大ドームでは、大迫力の『スターフォックス』が体感できるというのでさっそく行ってみた。中には大画面(50インチ？)モニターが3台と、その手前に業務用を思わせる豪華(ごうか)な操縦席(そうじゅうせき)が設置され、たくさんの人でごった返していた。人の奇声と効果音がガンガンに響き渡り、もう熱気ムンムン。プレイし終わった人に聞いたところ「いやースゴイね」の一言で、アメリカのマスコミからも大評判。はたして全米でどのくらい売れるのか、非常に楽しみだ。

⬆"スーパーFX"チップがこれからのゲームを変える？

⬆これがスーパーNES版『スターフォックス』のパッケージだ。アメリカでの発売は3月22日。



⬆これはちょうど自機が発進しようとしている画面だ。

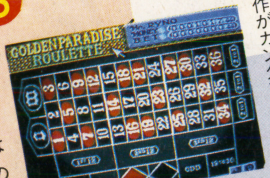


⬆プレイすればわかる、滑らかな動きと大迫力の戦闘シーン！

⬆ステキでナイスでグレイトな受付嬢にうっとり。さすがアメリカ！

スーパーNES
VEGAS STAKES

スーパーNESでは『スターフォックス』の他に、カジノゲーム『ベガスステイクス』を4月に発売する。スロット、ルーレット、などが楽しめる。これはマウス対応だよ。



⬅マウス対応だから操作がカンタンだ。

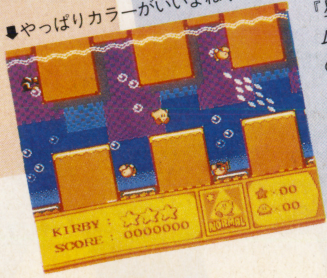
NES
YOSHI'S COOKIE

NESの方は、日本でもおなじみの『ヨッシーのクッキー』と、『星のカービィ』（ゲームボーイでおなじみ）の2本だ。『星のカービィ』は国内では3月19日に発売されるよ。

⬆アメリカでは4月に発売されるんだって。

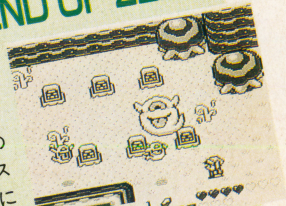
KIRBY'S ADVENTURE

⬇やっぱりカラーがいいよね！



GAME BOY
THE LEGEND OF ZELDA
LINK'S AWAKENING

GB版『ゼルダの伝説～リンクの目ざめ～』は、スーパーNES版に近いものになっている。容量は4メガ。発売は6月ごろの予定だとか。



⬆4M(メガ)だけあってグラフィックもなかなかだね。

WINTER CONSUMER ELECTRONICS SHOW IN LASVEGAS

CESレポート

CES情報② CAPCOM

『ストII』の次はこいつだ!! 『FINAL FIGHT2』だっ

カプコンブースには、話題の『ファイナルファイト2』が置いてあったのだ。前作より大幅にパワーアップしていて、2人同時プレイも可能。技も多彩で各ステージには見物人がいて、春麗の姿も。登場キャラはハガー、マキ、カルロスだ。日本での発売が楽しみだ。

⬆『ファイナルファイト2』人気でカプコンブースは大盛況!! ソフトのラインナップも充実してたゾ！

⬆画面の中央にいるのが、新キャラのマキだ。ポニーテールがいいね！

『ファイナルファイト2』がプレイできるなんて。今年の一押しソフトだね！

NES版『MIGHTY FINAL FIGHT』

NES版『マイティ・ファイナルファイト』のハガー、ガイ、コーディが二頭身とは驚いた。二頭身ながら、動きはバツグンで操作もしやすかったゾ。

⬆3人の中から1人選ぶのだ。

➡闘いの舞台はやっぱりストリートだ！

⬇二頭身でもアクションは最高だ。顔の表情も面白いゾ！

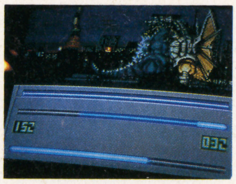
CES情報③ その他のソフト

『スターフォックス』や『ファイナルファイト2』の他に、ちょっと気になるスーパーNES用ソフトを紹介しよう。

HIT THE ICE

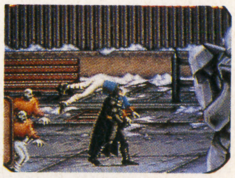
これはバリバリのアイスホッケーゲームだ。なんといっても選手のデカさと細かいグラフィックがいいね。氷に映し出された選手の影まで描き込まれているのだ。2月発売／タイトー。

SUPER GODZILLA



日本のヒーロー・ゴジラがスーパーNESで登場。画面を見ると、ゴジラとキングギドラが格闘していてなかなかの迫力だ。完成度は20%ぐらいだった。発売は未定／東宝。

BATMAN RETURNS

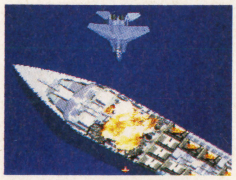


日本ではすでに発表されている、映画『バットマンリターンズ』を題材にしたアクションゲーム。数々の武器を駆使して、全8ステージをクリアするのが目的。今春発売予定／コナミ

SUPERMAN

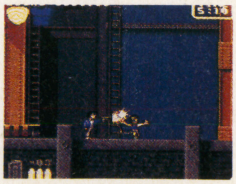
アメリカのヒーロー・スーパーマンが大活躍するアクションゲーム。空や町、そして地下で悪人たちから人々を守るのだ。ジェネシス版に近い内容ということ。今春発売予定／サンソフト

SUPER STRIKE EAGLE



F-15戦闘機を操作しながら、空母やミサイル基地を破壊していくシミュレーションゲーム。8メガでこのグラフィック。ミリタリーファンには堪えられない。発売日未定／マイクロプローズ

LETHAL WEAPON



昨年日本で公開された映画『リーサル・ウェポン3』を題材にしたアクションゲーム。港や地下鉄で起こる事件を解決していくのだ。頼りになるのは拳銃のみ。発売中／オーシャン

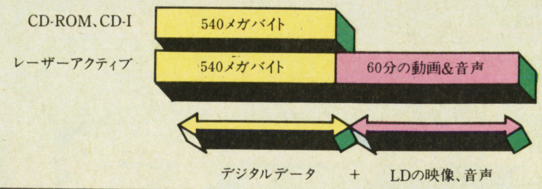
協力／ミノルタカメラ

CES情報4 Laser Active

家庭用LD-ROM『レーザーアクティブ』

ＣＥＳで注目を浴びていたのが、パイオニアの新ハード「レーザーアクティブ」だ。これは単なるＬＤプレイヤーではない。ゲームソフトや映画、音楽、出版などあらゆるメディアに対応したマシンなのだ。ゲームソフトという単語がでてきたけど、なんと別売りの「MEGA-LD」と「LD-ROM²」のコントロールパックなるものをそれぞれ本体に装着すればゲームが楽しめるのだ。これは、セガとＮＥＣとの業務提携により開発されたもの。さて、発売の方は、国内では７月ごろ(本体と上の２つのパック)で、本体の価格は９万円以下だそうだ。

容量の比較

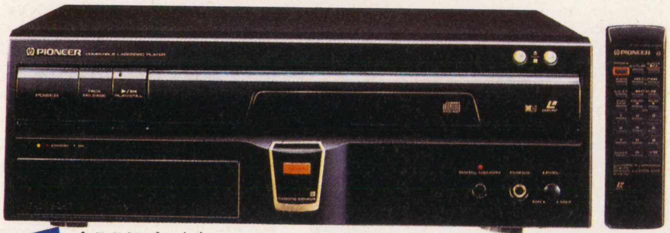


レーザーアクティブについて

レーザーアクティブの優れた点は、540メガバイトというデジタルデータの他に、60分のアナログ映像とＦＭ音声を別々に持っていること。ＣＤ-ロムやＣＤ-Ｉといったメディアは、540メガバイトのデジタルデータしか持っていない。その中にすべての情報を入れなければならない。

レーザーアクティブの場合、ソフトを制作する上で、高画質のアナログ映像およびＦＭ音声とデジタルデータの融合によって、表現方法や演出の幅がかなり広がるということだ。

これが レーザーアクティブ の本体



⬅リモコン

⬆ここにパックをさしこむ

MEGA-LDコントロールパック

上で述べたとおり、セガの協力を得て開発した「MEGA-LD」コントロールパックは、20㎝、30㎝レーザーアクティブ用のソフトに対応している他、「メガＣＤ」用と「メガドライブ」用の２つのソフトも使えるようになっている。これはなかなか便利だ。国内では６万円以下で７月発売予定。

LD-ROM² コントロールパック

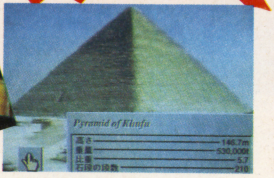
パイオニアはセガ同様、ＮＥＣの協力を得て「LD-ROM²」コントロールパックを開発。これは20㎝、30㎝のレーザーアクティブ用ソフトに対応。また「CD-ROM²」用、ＰＣエンジン（Huカード）用ソフトも使えるようになっている。国内では６万円以下で７月発売予定。

レーザーアクティブのゲーム画面公開

⬆タイトーが開発しているという、３Ｄシューティング。レーザー光線がまぶしい――っ！

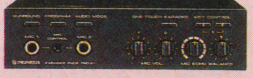
⬆このメタリックなグラフィックが新鮮だ！

電子出版として



⬆エジプト・ピラミッドのデータ画面。教育用ソフトも対応できる。

カラオケパック



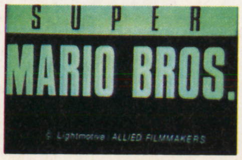
家でカラオケが楽しめるパックもゲームパックと同時期に発売される予定だ。国内価格２万円以下。

CES情報5 MOVIE

バリバリのアクションがウリ! 映画『スーパーマリオブラザーズ』

実写版『スーマリ』がいよいよ5月に公開されるのだあ――！

映画『スーパーマリオブラザーズ』がアメリカで５月に公開だ。主演のマリオ役は『ロジャー・ラビット』で有名なボブ・ホスキンス。予告編を見る限り超ドハデなアクション映画だ。今のところ日本公開は未定。



➡これが映画のタイトルだぞ！

⬆武装されたシューズはマリオ用のもの。

➡予告編が上映されていたブースがこれ。

この怪物はいったい……

CES情報6
3DO

次世代ゲーム機「3DO」とは?

昨年暮れから「あの松下が新ハードを出す」というウワサがあったが、それがCESの会場で大々的に発表された。松下、タイム・ワーナー、MCA、他数社の共同出資により、「3DO（スリーディーオー）」社が設立され、同名の新ハートが誕生。会場ではまだこのハードのスペックは公表されなかったが、わかっているのは32ビットマシンであることだ。リリースによるとすでに70社以上のソフトハウスが3DOと契約している。その中にはパートナーであるタイム・ワーナー、MCAエレクトロニックアーツはもちろん、パラマウント（映画会社）なども含まれている。現在のところ700ドル（約9万円）で94年実用化される予定だ。

★ライセンス契約を結んだ主な会社は以下のとおり。
●アルゴノーツ（パソコンで有名）●エレクトロニックアーツ（パソコンで有名）●EAビクター（SFCのスポーツゲーム他）●マイクロプローズ（パソコン、スーパーNES他）●マクシス（パソコンで有名）●T&Eソフト（SFC『遥かなるオーガスタ』でおなじみ）●リバーヒルソフト（PCエンジン用『ブライ』でおなじみ）●ワーナー・ブラザーズ（映画『リーサル・ウェポン』など数々ヒット作を世に送り出している）

ついにベールを脱いだ これが「3DO」の本体

⬆手に持ったところ、このコントローラは持ちやすかった。ボタンの位置もいい。

パッと見、弁当箱!? 中味は何かスゴイものが詰まっていそうだが…………。

⬆正面の"パナソニック"のロゴの部分がフロントローディングにより開く。

3DOに群がる人、人

⬆写真左すみの"3DO"のロゴがユニークだね。

操縦席のデモ画面

⬆カラフルでしかもリアルなグラフィックだ。あたかも自分が操縦席に座っているような…

⬆実際の山の写真を取り込み、そこへ草花や人のグラフィックを加えて遊ぶこともできる。

CES情報7
SEGA

「アクティベイター」ってなんぞや?

セガのブースでやたら目立っていたのが、この「ACTIVATOR（アクティベイター）」だ。八角形の囲みの中で跳ねたりしゃがんだりすると、画面内のキャラが同じ動作をするのだ。これはけっこう楽しそうだけど疲れそうだね。

⬆運動不足のきみにおすすめ!? の「アクティベイター」デス!

渡辺浩弐の「近未来マシンの行方」

「3DO」をはじめとして、CES会場の内外で発表されたマルチメディア・ニューハードのほとんどが、マックによる製作環境（『ディレクター』『エレクトリック・イメージ』などの製作ツール）をそのまま連結できることをウリにしてました。これは、とても興味深いことです。つまり、マックには、近未来のエンターテイメント・マシンの片鱗（へんりん）があるわけです。

ニューハードをめぐる現状は混沌（こんとん）としてます。何をやっていいのか分からないメーカーやクリエイターは、現段階ではとにかくマックのことを勉強しておくべきですね。マックを近未来マシンのシミュレーターとして活用して、新時代に備えることです。

■ゲーム界のいろんなNEWSをまとめて公開。周辺情報もバッチリ!!

今年の狙い目ソフトが勢ぞろい 話題作をCSGで先行プレイ

ゲームソフトを開発・販売するソフトハウスで構成されたCSG（コンシューマ・ソフト・グループ）が、今年も新作発表会を開催。発売前の超注目ソフトがずらり並ぶ展示会は、期待作、話題作を先行プレイする絶好の機会だ。その1番手となる福岡会場での出展ソフトから、注目作をピックアップしよう。

SFCソフトでは、カプコンの『ファイナルファイト2』が最大の目玉。アメリカのCESで発表されたものの、日本ではまだ情報が少ないソフトだけに、これは貴重なチャンス。今までは未発表だったけど、テクモから人気シリーズの『キャプテン翼Ⅳ』も登場。やのまんのアクションRPG『ラストデュエル』も未公開の気になる作品。FCの『桃太郎伝説外伝』（ハドソン）も要チェックだ。

CSG新作発表会スケジュール

福岡：福岡国際センター（2月24日、9時〜16時30分）

名古屋：名古屋国際会議場（3月14日、10時〜17時）

大阪：マイドーム大阪2階（3月30日、10時〜17時）

東京：池袋サンシャインシティ（4月3日、10時〜17時）

⬆昨年のCSG会場風景。話題作を発売に先駆けてプレイできるチャンスだけあって、毎年大盛況なのだ。今年もまたそのチャンスが。見逃すな。

ファイナルファイト2

早くも本年度No.1のヒット作と噂されるカプコンの新作。発表はされたものの、アメリカのCESで出展された以外には情報薄の注目ソフト。いよいよCSG会場で先行プレイできるぞ（画面はスーパーNES版）。

メーカー名	初登場&注目の出展タイトル（1月25日現在）	ジャンル
ハドソン	ダイナスティックヒーロー［PC・スーパーCD-ROM²］	A・RPG
カプコン	ファイナルファイト2［SFC］	ACT
テクモ	キャプテン翼Ⅳ［SFC］	SLG
日本物産	サッカー（仮）［PC］	SPG
メサイヤ	らんま1/2白蘭愛歌［メガCD］	ACT
やのまん	ラストデュエル［SFC］	A・RPG

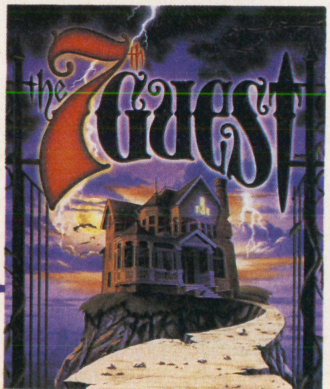
キャプテン翼Ⅳ

スポーツSLGという新機軸のジャンルを開拓したこのシリーズも、これで4作目。フィールドをナナメふ瞰画面で表示してパスレシーバーを探すなど、システムもさらに練り込まれるみたい（発売／テクモ）。

ヴァージンゲーム日本上陸!

アメリカ、イギリスでゲームソフトを発売しているヴァージンゲームが、SFC、MD、パソコン用のソフトを日本、アジア地域で発売するため、日本に会社を設立。そのソフト資産は豊富で、NES版などのヒット作が移植されそうだ。またIBM用のCD-ROMソフト『セブンス・ゲスト』を発表し話題を呼んだが、このソフト、任天堂がすでに版権を買ったというほどの期待作。そんな作品をリリースするパワーを持つヴァージンゲーム、今後注目したいね。

⬅パソコンでヒットしたリアルタイムSLG『DUNEⅡ』（IBM版）。



⬅CESで発表されたCD-ROMソフト『セブンス・ゲスト』。不思議な館に6人の客が招かれた。しかし7番目の客とは…。謎に満ちた恐怖のインタラクティブ・ドラマなのだ。

てんかん事件発生中

最近ヨーロッパで、ゲームプレイ中の子供がてんかん発作を起こすケースが相次いでいるとの報道が。この症状は日本でも確認されていて、昨年仙台で、徹夜続きの後にゲームセンターで数時間熱中プレイしていた少年が突然発作を起こし病院に運ばれた、などの新聞報道があった。病名は「光過敏性てんかん」。欧米向けのSFCには〝てんかんを起こす可能性がある〟といった注意書が付いているが、今後任天堂では、国内でも同様の注意書を添付することになった様子。ゲームをすれば誰もがこの発作を引き起こすわけではないけれど、徹夜明け、長時間プレイなど悪条件が重なると起こりやすくなるみたい。ムチャはやっぱり禁物なのだ。

『デッドダンス』で格闘ゲーム大会

今号は、ゲーム大会＆発表会のニュースがいっぱい。最初に紹介するのは、1月15日に東京・秋葉原のヤマギワで行われたジャレコの期待作『デッドダンス』のゲーム大会だ。今も人気絶調の格闘アクションの決定版を目指し制作されたゲームだけに迫力満点。その迫力って、格闘勝負でのアツくなる度合に正比例してるんだよね。『デッドダンス』の格闘大会も、熱気ムンムンの盛り上がりようだったのだ。ゲームは3月発売予定だけど、この興奮度からすれば、なかなかのヒット作になりそうな予感。

⬆50名がトーナメント方式で競った大会。2部構成の勝負は熱戦の末、奥村和樹クン（東京・江戸川区）と笹野健太クン（東京・江戸川区）が優勝。やるもんだ。

ワルキューレがクラシックに

ナムコの人気ゲーム『ワルキューレの伝説』の音楽がクラシックにアレンジされて生演奏！ これは、1月17日に開催されたTBSラジオ「ラジオはアメリカン」のニューイヤーイベントでの1シーン。クラシックで聴くゲーム音楽は、また1つ『ワルキューレ』のイメージを広げてくれたのだ。

『The麻雀・闘牌伝』で勝負!!

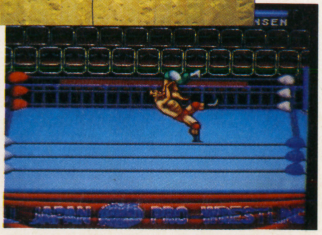
ビデオシステムのSFCソフト『The麻雀・闘牌伝』の発表会を兼ねて、ゲーム雑誌編集部対抗の麻雀大会が行われた。大会ルールは、半荘2回の合計ポイントで争われるというもの。結果は、四暗刻単騎の追い上げもあったけど、辛くも押しきり、我が電撃SFCが優勝した！ 『The麻雀・闘牌伝』を使ったゲーム大会、キミも試してみては?

⬅左が本誌編集部代表、セオリー渡部。実戦でも華麗な牌さばきでギャラリーを魅了。

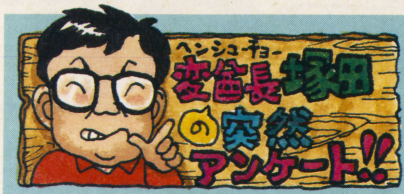
ジャイアント馬場氏も期待『全日本プロレス』発表会

1月14日に、東京・日比谷で行われたメサイヤのSFCソフト『全日本プロレス』発表会。16Mの大容量を使った本格プロレスゲームで、全日本プロレス代表のジャイアント馬場氏いわく、「プロレスをきちんとゲームにしてほしい。期待したい」。ゲームはレスラーの個性もきっちり表現されていて、馬場さんの期待の言葉が実現する日も近そう。プロレスらしく、調印式と銘打たれた楽しい発表会だったぞ。

⬅馬場氏とメサイヤの社長も列席しての発表会。



➡これが『全日本プロレス』。レスラーも個性的。



ワタシが編集長の塚田だ。昨日、風呂に入っていて思った、「3月に発売されるSFCソフトは今、31タイトル。読者のみんなは、どれを買おうと思ってるんだ？ あぁ、みんなのナマの声が聞きたい!」。そこで、突然アンケート。下の表に、買いたいソフト3つに“○”絶対買わないソフト3つに“×”を記入してくれ。表はコピーしてFAX(03-5276-2217)するか、切りとって封書で「塚田のお願い」係まで郵送するのだ。応募してくれたエライ人には抽選で30名に、ワタシの秘蔵テレカをあげてしまおう。自分の名前、住所、年齢も書き添えるように。応募待ってるぞ。

ゲーム名	○・×
スーパー・キックボクシング	
伝説のオウガバトル	
2020年スーパーベースボール	
スーパーファミスタ2	
カリフォルニアゲームスII	
EDONO牙	
バイオメタル	
ナイジェル・マンセル F1チャレンジ	
どらぼっちゃん 超魔界大戦	
スーパーバトルタンク	
ジャングルウォーズ2	
ドラゴンボールZ 超武闘伝	
スーパー蒼き狼と白き牝鹿 元朝秘史	
スーパーワギャンランド2	
ノイギーア	
デザートストライク	
ブルースブラザース	
ポップン ツインビー	
サーク	
デッド・ダンス	
つっぱり大相撲 立身出世編	
ウルトラセブン	
インターナショナルテニスツアー	
天舞スピリッツ	
メタルマックス2	
スーパー ダンク スター	
パワーモンガー 魔将の謀略	
USA ICE HOCKEY	
怒りの要塞	
ザ・心理ゲーム 悪魔のココロジー	
ザ・グレイトバトルIII	

SOFT RANKING

ソフトランキング

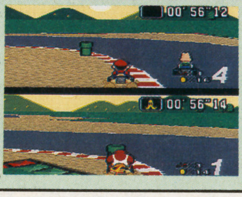
SUPER FAMICOM 売り上げTOP15 15

『FFV』の猛攻をしりぞけ『スーパーマリオカート』がトップに返り咲いた。『ＦＦ』が１回だけでトップから後退するなんて前代未聞の出来事!?とにかく年末年始の『スーパーマリオカート』の強さといったらなかった。この他では、１年で一番ソフトの売れる時期だっただけに全体的にポイントが高いのが特徴。

1 スーパーマリオカート 100,175

任天堂	
'92年８月発売	
¥8,900(込)	ＲＣＧ
前回２位	登場３回

魅力的なキャラクター、幅広い層で無理なく遊べるシステム。新規ユーザーの増える年末年始をこのソフトが制したのは当然といえば当然かも。



2 ファイナルファンタジーV 99,461

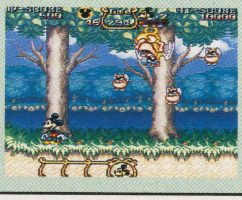
スクウェア	
'92年12月発売	
¥9,800	ＲＰＧ
前回１位	登場２回

『マリオカート』には破れたが、それでも高ポイントをキープ。年末超大作としての意地を見せつけた。この勢いはいつまで続くのか？

3 ミッキーのマジカルアドベンチャー 47,320

カプコン	
'92年11月発売	
¥8,500	ＡＣＴ
前回10位	登場３回

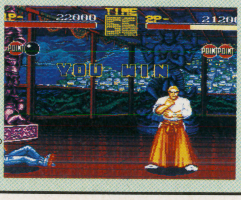
さすがは世界のミッキー。老若男女を問わずユーザー層を拡げ、前回10位から一挙に７ランクアップ。特にクリスマス時期にはよく売れた。



4 餓狼伝説 45,218

タカラ	
'92年11月発売	
¥9,800	ＡＣＴ
前回９位	登場２回

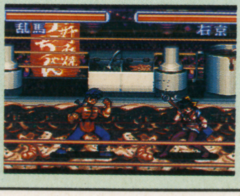
アーケード版では続編に注目の集まる『餓狼伝説』。このＳＦＣ版は年末年始にぐっと売り上げが伸び４位まで浮上。大穴的存在になった。



5 らんま½ 爆烈乱闘篇 40,653

メサイヤ	
'92年12月発売	
¥9,600	ＡＣＴ
前回——	初登場

前作もヒットしたが続編も期待通りの売り上げというところか。ただしライバルの多い時期の発売だったのが、多少のハンディになったかも。



6 スーパーファイヤープロレスリング2 33,678

ヒューマン	'92年12月発売	ＳＰＧ
¥8,500	前回——	初登場

7 ドラゴンクエストV 23,112

エニックス	'92年９月発売	ＲＰＧ
¥9,600	前回７位	登場３回

8 重装機兵ヴァルケン 13,110

メサイヤ	'92年12月発売	ＡＣＴ
¥8,800	前回——	初登場

9 テクモスーパーNBAバスケットボール 12,335

テクモ	'92年12月発売	ＳＰＧ
¥8,900	前回——	初登場

10 スーパーテトリス2+BomBliss 11,980

ＢＰＳ	'92年12月発売	ＥＴＣ
¥8,500	前回——	初登場

11 ストリートファイターII 10,879

カプコン	'92年６月発売	ＡＣＴ
¥9,800	前回——	登場２回

12 大爆笑人生劇場 9,948

タイトー	'92年12月発売	ＥＴＣ
¥8,500	前回——	初登場

13 スーパーマリオワールド 9,872

任天堂	'90年11月発売	ＡＣＴ
¥8,000(込)	前回15位	登場２回

14 マリオペイント 9,245

任天堂	'92年７月発売	ＥＴＣ
¥9,800(込)	前回６位	登場２回

15 半熟英雄 8,835

スクウェア	'92年12月発売	ＳＬＧ
¥9,500	前回——	初登場

売り上げ最高潮!! 12月14日〜1月10日のデータ

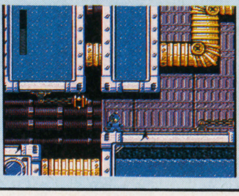
FAMICOM 売り上げBEST 10

『ヨッシー』『マリオUSA』の2強をおさえ込み、『ロックマン5』がトップを獲得。そして2位には僅差で『ファミスタ'93』がすべり込み、激しい首位争いを演じている。このほかでは、5、7、8、9、10位にも新規ランキングソフトが登場し、ファミコンチャートにしては久々のにぎやかな結果になった。

1 ロックマン5　65,589

カプコン	
'92年12月発売	
¥7,800	ACT
前回6位	登場2回

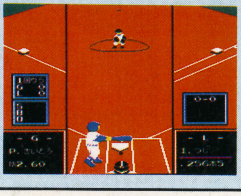
さすがはヒットシリーズの最新作。前回は不調だったが、みごと定位置にポジションを進めた。アクション・ゲームファン必見の1本だ。



2 ファミスタ'93　64,461

ナムコ	
'92年12月発売	
¥4,900	SPG
前回——	初登場

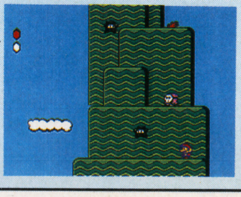
説明不要・年末恒例の『ファミスタ』最新版。僅差で『ロックマン5』に破れたが、勢いは互角。お店の中にはこちらが1位のところもあった。



3 スーパーマリオUSA　13,298

任天堂	
'92年9月発売	
¥4,900(込)	ACT
前回2位	登場3回

SFCのチャートとは違い、ファミコンでは定番マリオがちょっと苦戦ぎみ。それでもトップ3に入っているのだから立派といえば立派だけど。



4 ダービースタリオン 全国版　11,328

アスキー	'92年8月発売	SLG
¥7,200	前回3位	登場3回

5 ワギャンランド3　9,947

ナムコ	'92年12月発売	ACT
¥5,800	前回——	初登場

6 ヨッシーのクッキー　8,755

任天堂	'92年11月発売	PZG
¥4,900(込)	前回1位	登場2回

7 熱血格闘伝説　8,133

テクノスジャパン	'92年12月発売	ACT
¥6,500	前回——	初登場

8 ジャストブリード　6,639

エニックス	'92年12月発売	RPG
¥9,700	前回——	初登場

9 SDガンダム5　5,538

ユタカ・バンダイ	'92年12月発売	SLG
¥6,800	前回——	初登場

10 データック ドラゴンボールZ　3,387

バンダイ	'92年12月発売	ACT
¥7,800	前回——	初登場

FROM USA USAから届くホットな情報
さすがアメリカ、『スターウォーズ』強し

	ゲームタイトル（メーカー）
1	STREET FIGHTER2 (CAPCOM USA) 日本(ストリートファイターII/'92年6月10日発売/カプコン)
2	SUPER STAR WARS(JAPAN VICTOR) 日本(スーパースターウォーズ/'92年12月18日発売/ビクター音産)
3	SUPER MARIO KART (Nintendo of America) 日本(スーパーマリオカート/'92年8月27日発売/任天堂)
4	OUT OF THIS WORLD (JAPAN VICTOR) 日本(アウター・ワールド/'92年11月27日発売/ビクター音産)
5	JOHN MADDEN (ELECTRONIC ARTS) 日本(プロフットボール'93/2月12日発売/EAビクター)

トップは相変わらず『スト2』。でも、2位の『スターウォーズ』の追い上げが激しい。横スクロールのアクションと3Dのシューティングで、映画のストーリーをうまく表現。ちょっぴり難しいけど、そこがまたアメリカ人好みなんだよね。

スーパーNES注目ソフト ALL—STAR CHALLENGE

Aklaim ーアクレイムー

日本でも人気上昇中のバスケットボール。もちろん本場アメリカでは日本以上に熱いスポーツで、ゲームでも人気の高いジャンルなんだ。その中でも、このソフトは売れ行き抜群。マイケル・ジョーダンやチャーリー・バークリーも実名で登場し、

派手なプレイで魅せてくれるのだ。バスケットファンなら、絶対プレイしてみなきゃね。

●海外ソフトの問い合わせは「メッセサンオー」に●(住所)東京都千代田区外神田3-14-8 (電話)03-3255-3443 (営業時間)10:00〜19:30／年中無休

調査協力店／博品館TOYPARK、キデイランド原宿店、ヤマギワ本店、おもちゃのデンマーク、池袋東口ビックカメラ メッセサンオー

高まる期待！『聖剣伝説2』がトップ

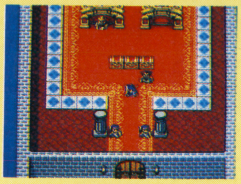
SUPER FAMICOM 前評判BEST 10

1 聖剣伝説2　56,729

スクウェア	4月下旬発売	A・RPG
価格未定	前回――	初登場

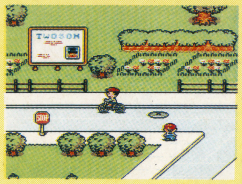
2 ドラゴンクエストI・II　51,232

エニックス	発売日未定	RPG
価格未定	前回――	初登場



3 MOTHER2　35,234

任天堂	5月発売予定	RPG
￥8,900(予)	前回――	初登場



4 摩陀羅2　31,211

コナミ	発売日未定	RPG
価格未定	前回――	初登場

5 伝説のオウガバトル　29,003

クエスト	3月12日発売	S・RPG
￥9,600	前回――	初登場

6 ドラゴンボールZ 超武闘伝　25,449

バンダイ	3月20日予定	ACT
￥9,800(予)	前回――	初登場

7 サーク　22,388

サンソフト	3月26日発売	A・RPG
￥9,600	前回――	初登場

8 ファイナルファイト2　20,336

カプコン	5月発売予定	ACT
￥8,500(予)	前回――	初登場

9 アルバートオデッセイ　13,774

サンソフト	3月5日発売	S・RPG
￥9,600	前回――	初登場

10 ジョジョの奇妙な冒険　9,887

コブラチーム	3月5日予定	RPG
￥9,500(予)	前回――	初登場

FAMICOM 前評判BEST 5

1 星のカービィー　42,388

任天堂	3月19日発売	ACT
￥5,900(込)	前回――	初登場

2 RPG人生ゲーム　26,522

タカラ	発売日未定	RPG
￥7,800(予)	前回――	初登場

3 くにおくんの熱血サッカーリーグ　23,115

テクノスジャパン	4月23日予定	SPG
￥6,500(予)	前回――	初登場

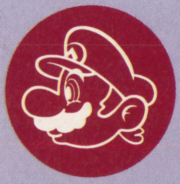
4 ゴリラーマン　17,222

ヨネザワPR21	4月28日発売	ETC
￥6,900	前回――	初登場

5 バトルベースボール　17,090

バンプレスト	2月19日発売	SPG
￥8,600	前回――	初登場

SUPER MARIO CLUB イチ押しソフト情報



スターフォックス

SFC	2月21日発売	任天堂	STG	￥9,800(込)

ゲーム内容…主人公のフォックス以下、動物がモデルの4名が遠い惑星間で繰り広げる壮大なスケールの3次元スペースバトル。

セールスポイント…スーパーFXチップの搭載でリアルな立体感を映像化。ユニークなキャラクターや迫力ある戦闘シーンが展開する。

➡動きを見せられないのが残念。すごい迫力だぞ。

総評…独特の浮遊感が味わえる3次元スペースバトル。味方と協力するチームプレーが新鮮で、繰り広げる空中戦はスピード感豊かである。

長所…グラフィックに立体感があり、迫力あるBGMとともに臨場感を演出している。

短所…コンティニューが少なく難易度が高め。

販売予想本数…80万本

グラフィック	8点
サウンド	9点
操作性	7点
独創性	8点
トッツキ度	7点
買得度	7点

人気部門の上位はRPGの独占状態！

SUPER FAMICOM 読者人気BEST 10

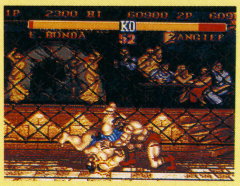
1 ファイナルファンタジーV　52,251

スクウェア	'92年12月発売	RPG
¥9,800	前回――	初登場

2 ドラゴンクエストV　43,556

エニックス	'92年9月発売	RPG
¥9,600	前回――	初登場

3 ストリートファイターII　33,428



カプコン	'92年6月発売	ACT
¥9,800	前回――	初登場

4 ファイナルファンタジーIV　18,352

スクウェア	'91年7月発売	RPG
¥8,800	前回――	初登場

5 スーパーマリオカート　17,923

任天堂	'92年8月発売	RCG
¥8,900(込)	前回――	初登場

6 真・女神転生　12,008

アトラス	'92年10月発売	RPG
¥9,800	前回――	初登場

7 ロマンシング サ・ガ　9,836

スクウェア	'92年1月発売	RPG
¥9,500	前回――	初登場

8 三國志III　7,234

光栄	'92年11月発売	SLG
¥14,800	前回――	初登場

9 ウィザードリィV　6,232

アスキー	'92年11月発売	RPG
¥9,800	前回――	初登場

10 半熟英雄　5,211

スクウェア	'92年12月発売	SLG
¥9,500	前回――	初登場

FAMICOM 読者人気BEST 5

1 ドラゴンクエストIII　39,886

エニックス	'88年2月発売	RPG
¥5,900	前回――	初登場

2 ファイナルファンタジーIII　35,121

スクウェア	'90年4月発売	RPG
¥8,400	前回――	初登場

3 ドラゴンクエストIV　17,244

エニックス	'90年2月発売	RPG
¥8,500	前回――	初登場

4 ドラゴンクエストII　12,776

エニックス	'87年1月発売	RPG
¥5,500	前回――	初登場

5 ファイアーエムブレム外伝　8,230

任天堂	'92年3月発売	S・RPG
¥6,800(込)	前回――	初登場

「GAMER'S EYE（ゲーマーズアイ）」-読者のおハガキ大募集-

このコーナーでは読者みんなの声を大募集。これから発売されるゲームで、すごく気になるソフトや期待しちゃうソフトのタイトルと、その理由を官製ハガキに書いて、「GAMER'S EYE係」まで送ってね（SFCとFCのみ、宛て先は148ページを見てね）。採用された人には、電撃オリジナルテレカをプレゼント。タイトルがおもしろいからとか、前作に思い出があるからとか、どんな理由でもいいからオリジナリティあふれる元気なハガキを待ってるぞ。

イラスト・新井久美子

新作CHECKER
新作チェッカー

われらが電撃チェッカーズの面々が、みんなよりひと足お先に新作ソフトをテストプレイ。それぞれ違った角度で評価してるから、ソフト選びの参考にしてね！

ゲゲゲの鬼太郎 復活! 天魔大王

未来にしかけられた妖怪の悪だくみを阻止するため、鬼太郎が戦うぞ！ 妖怪仲間との２人同時プレイも可能。

SFC	2月5日発売	ACT
	バンダイ	¥8,800

プロフットボール'93

全米で人気を誇るＮＦＬ'92年度のデータを完全に網羅したゲーム。40種類とチームの数も豊富だ。

SFC	2月12日発売	SPG
	EAビクター	¥8,900

NEW GAME CHECKERS

オタピー大竹

ゲーム歴10年の生き字引き

ゲームの守備範囲が広い。ＡＣＴならなんでもこなす。『ゴエモン』や『スーマリ』が好き。

ゲゲゲの鬼太郎 復活! 天魔大王　5

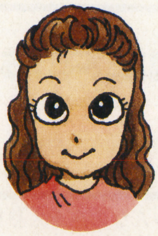
ザコキャラがけっこうしぶとくて、爽快感に欠けている。毛針以外の攻撃法に使用回数制限があるのも残念。リモコン下駄やちゃんちゃんこを自在に使いこなして妖怪退治をしたかったのに……。ビジュアルシーンはアニメの色使いを忠実に再現していて、なかなかいいんだけどね。

プロフットボール'93　7

試合に入る前に、それぞれのチームの特徴を紹介してくれるのがいい。操作性も悪くはないし、なかなか遊べるソフトなんじゃないかな。無理なプレイをさせると（？）選手が負傷してしまうなど、細かいところにも凝っているしね。フットボールのルールを知らないとちょっとツライけど……。

アイドル弥生

ゲーム好きのアイドル



仕事が不規則なため、ゲームをするのが唯一の趣味。お気に入りは『ストII』や『ゼルダ』。

ゲゲゲの鬼太郎 復活! 天魔大王　5

ムズイ～と感じたのは私だけかしら？ いきなり最初の方でやられてしまったりなんかして……。鬼太郎ひとりじゃきついので、協力モードでプレイしてみたら、２Ｐの仲間の方が強い気がした。なぜなの、鬼太郎！ しかし、きつさ変わらず。せめてオプションの使用回数をもう少し増やしてほしかったわ。

プロフットボール'93　6

スポーツゲームというよりはアメフトシミュレーションという感じね。モードも沢山あるし、40チーム用意されているからそれなりに楽しめるんじゃない。でも駆け引きの存在を思えば対戦が一番かも。画面はきれいだし効果音もリアルだけど、文字表示が英語なので、いまいち私にはわかりづらかったよお。

びいず羽岡

マニアックなゲーマー

音楽にうるさく、忍耐のいるゲームが好き。『ロマ サ・ガ』や『ウィズ』がイカスらしい。

ゲゲゲの鬼太郎 復活! 天魔大王　6

ヒィ……ム、ムズイ。キャラクターやグラフィック、サウンドはいい。よくある原作物のＡＣＴとしてはかなりクオリティは高いと思う。が、だがしかし…なんでこんなにムズカシイの？ 誰がクリアするんだろう？ 反射神経の素早いちびっこのみなさん向けだな。ＲＰＧマニアな大人にはちょっとツライぞ。

プロフットボール'93　7

アメフトは……ごめん、ルールがあまりわからない。適切なフォーメーションの選択がムズカシくって……。でもグラフィックやサウンドはＯＫだし、バランスもアメフト好きにはたまらないそうだ（信用できるアメフトマニア談）。アメフトのルールを把握していて、ＳＰＧが好きなら迷わず買い！（らしい）

ビショップ小峯

おなじみのゲーム専門家

ゲームは触感だ！が信条。操作感のいいゲームが好き。例えば『コントラ』とか『ストII』とか。

ゲゲゲの鬼太郎 復活! 天魔大王　6

本当にテストプレイしたのだろうか？ と疑いたくなってしまうほど、ゲームバランスのシビアさばかりが目につく。敵の耐久度を下げるとか、特殊武器の威力をアップさせるとか、ほんの少しイージーにするだけで、もっと楽しめる作品になったと思う。音楽やグラフィックがよいだけに残念。

プロフットボール'93　7

じつにていねいな作りのフットボールゲーム。操作性も良好だし、選手の躍動感もバッチリ感じられる。リプレイモードで、さまざまな角度から自分のプレイを再検討できるのもいい。フットボールファンに強くおすすめしたい１本だ。フットボールを知らない人も、このソフトでお勉強したらどうだろう。

イラスト／杉山真理

2月5日からの新作ソフトを先取りチェック!!

鋼鉄の騎士

SFC		
	2月19日発売	SLG
	アスミック	¥9,800

第二次世界大戦時の、ドイツとソ連の戦いをテーマにしたリアルタイム戦略SLG。実在した戦車が多数登場。

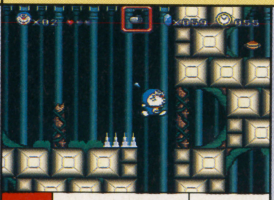
8　マウス対応ソフトはこうあるべきだといいたくなる1本。マウスを持っている人はぜひともマウスでプレイしてほしい。命令終了後、全ユニットが同時に行動するというちょっと変わったシステムなので、慣れないうちは遊びづらく感じるかもしれないけど、慣れてしまうとコレが楽しいのだ。

6　シミュレーションを簡略化させたようなトコが良くもあり悪くもあり、という印象をもってしまった。黙々とバトルを繰り返す感じがして、やや単調ぎみ。逆に言えば、その分やりやすくなっていることも事実。生産や燃料補給の手間もないしね。ダラダラ時間かかるのはねーって人にはおススメだわよ。

8　こりゃもうワビサビの世界でんな。鋼鉄の身体に光る汗、戦車好きにはたまりません。将校が育たない最初のうちはちょっとツライけど、基本的なシステムは『ファイヤーエムブレム』のりのライトSLGだから、誰にでもお薦めよ！(笑)　まあ、特にエンディングの曲はカンドーものなのよ。聞いて泣け。

8　シンプルかつダイレクトで、わかりやすい操作方法がとてもグッド。このテの戦争SLGというと、とかく設定関係ばかり凝ったものが目立つが、この作品はゲームとして楽しめることを最優先に考えて作られたようだ。内容的にも、単純そうに見えて実は手ごわいなど、自然にハマれるようになっている。

ドラえもん のび太と妖精の国



SFC		
	2月19日発売	ACT
	エポック社	¥8,000

妖精の国とさらわれたのび太たちを救うため、ドラえもんがACTに挑戦。5つの神器を集めるのが目的だぞ。

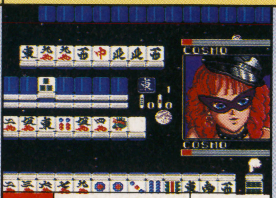
6　町を歩きまわって情報を集めるシーンがちょっと面倒くさく感じられる。秘密道具で橋を直したり、門の鍵を開けたりというところは「ドラえもん」らしくていいんだけどね。アクションシーンはマップの仕掛けが凝っていて楽しいし、難易度もそれほど高くないので小さい子でもあそべるんじゃないかな。

7　キャラクターからもうに、ほのぼのとしたョンゲーム。操作は簡単たすっごくやりやすかった。敵キャラよりも、行きにくい段差ゾーンや強制スクロールのマップの方が敵という感じ。でもムズカシいワケじゃなし、ストーリーもちゃんとあるからお子さま（私とか）にはいいんでないかしら。

6　見おろし型のMAPのあるACTとしては良くできていると思うんですが、原作物は顔が命。いまいちドラちゃんの顔がかわいくないのが気になったかな。でもまあ適度な難しさや、謎とき、ドラえもんファンなら買ってもいいでしょう。おなじみのアイテムもゲーム中に、自然に組み込まれてるのがOKよ。

7　敵キャラも少ないし、鼻歌混じりで遊べるアクションゲームだな……と思ったら、それほどアマくなかった。けっこうテクニックがいるゲームなのだ。でも、アクション好きの人が本気になってプレイするほどの内容でもない。あくまでも“ドラえもんファン”のための楽しいキャラクターゲームだ。

雀闘士 銅羅王



SFC		
	2月19日発売	ETC
	パウ	¥8,900

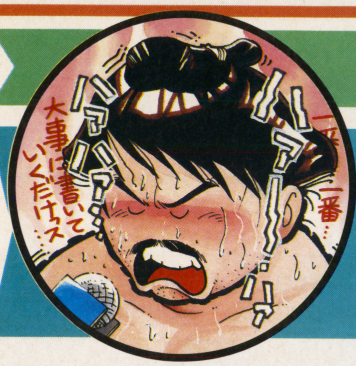
登場雀士26人というボリュームたっぷりの麻雀ゲーム。COM対戦はもちろんストーリーを追うモードもある。

6　パロディマンガで有名な喜国雅彦がスタッフに加わっているだけに、ゲームのほうもパロディになっているのが楽しい。ただ、主人公や仲間たちが使う必殺技の効果がわかりづらい。敵の点数を奪うとか、敵の手の内を見ることができるなどという見た目にもわかりやすい技のほうがよかったのでは？

6　勝負は時の運。麻雀はツモの運。それにワザを使うことで事態を逆転させる感覚をプラスしたのは好きだけど、主人公の最初に使えるワザが流局ってゆーのはなんか悲しい。メッセージも、そのつど違うことをいってほしかった。でもパラメータがあったり、レベルアップするところは邪道ながらも面白いわ。

6　なんで……喜国雅彦で「セイン○聖矢」のパロディをやんなきゃいけないのかなぁ？しかも戦闘方法が麻雀で。なんの意味もないところがギャグなんだろうけど、オレは笑えなかった。麻雀自体のシステムはかっちりしてるから、相原ファンで麻雀マニアな人にならお薦めだわね。演出もハデハデよっ！

5　このソフト、相手は弱いし、技も無意味なものばかりだし、ぜんぜん緊張感がなくて、麻雀というよりも絵合わせゲーム（ドン○ャラとか）をプレイしている感じ。とにかくダラダラしたゲーム展開なのだ。いくらギャグタッチの作品とはいえ、麻雀ゲームとしての洗練が不足しすぎているのでは？



ビショップ小峯の
オレ的に言えば

はやくも大反響のこのコーナー、今回からは読者のおたよりコーナーも加えて2ページに拡大だ。TVゲームのおもしろさについて、みんなでマジメに議論しよう！

第3回のオレ的テーマは
「RPGって、何がおもしろいの？ -3-」

RPGが持っているハマりの要素とは？

現在のRPGは、プレイヤーに〝戦闘〟や〝ダンジョン歩き〟といった単純作業を提供するだけのソフトウェアになってしまっている。いくらストーリーがおもしろくても、同じ作業をくり返すばかりの内容では、ゲームとして間違っているのではないか……。というのが前回までの私の意見だ（かなり省略してあるけどね）。

ここでカン違いしてほしくないことがひとつある。それは、私は〝現在のRPGのあり方は間違っており、そのためにおもしろさを失っている〟と主張しているのであって、ただ単に〝RPGがつまらない〟と言っているわけではないということだ。現在のRPGが陥ってしまっている誤りについて考えようというのが、このコーナーの目的だということを理解してもらいたい。念のためにこのことをつけ加えた上で、今回の話に移ろうと思う。

『ドラクエ』『FF』などのヒット作をはじめとして、よくできたRPGは、プレイし始めるとなかなかやめるきっかけをつかめない。いったいRPGのどこが、プレイヤーを引きつけるのだろうか。

最初に思いつくのは、やはり「ストーリーのおもしろさ」だろう。映画や小説でもそうだが、ストーリーの先を知りたいと思うのは、受け手（観客、読者、プレイヤー）の当然の欲求だ。とくに最近は、ストーリーの内容ばかりでなく、演出にこだわった作品も増え、ヘタな映画よりも感動してしまうことさえあり、プレイヤーがストーリーを楽しむために必死になってRPGをプレイし続ける気持ちもよくわかる。

しかし、これでは答えとして不十分だ。なぜなら、ストーリーのおもしろさだけでは、『ウィザードリィ』のようにストーリー性をほとんど持たないRPGがヒットした理由を説明できないからだ。そこで考えつくのが「戦闘の楽しさ」だ。戦闘ならば、どんなRPGにもあるし、戦闘が楽しいからこそ、みんなRPGにハマっている……と考えた人は、まだまだ考えが浅い。〝戦闘そのもの〟が楽しいのではない。正確に言うと、モンスターをギタギタにたたきのめす、〝勝利の快感〟が気持ちよくて、ハマってしまうのだ。「勝てる」とわかっているからこそ、何百回、何千回という戦闘のくり返しもつらく感じないわけで、いつもボスキャラ級の強さの敵と戦っていたんでは、苦労するばかりで、戦闘が楽しいなんて言っていられないはずだ（つけ加えれば、通常の戦闘がホイホイ勝てるようになっているからこそ、ボスキャラとの厳しい戦いが〝演出〟として生きてくるのである）。

⬅ストーリーを楽しませるための演出に凝るソフトも増えてきたが……。

そして、もうひとつ重要なのが、戦闘によって〝経験値〟〝お金〟〝宝物〟といった、「報酬」が得られることだ。「戦えばキャラが成長する」「戦えばアイテムが手に入る」と思うからこそ、プレイヤーは戦闘をくり返す気になるのである。もしも戦闘で何も得られなかったとしたら、戦闘なんか面倒くさくてやっていられないだろう。

と、このような理由で、プレイヤーはくり返し作業も苦にせず、RPGにハマっていられるのである。〝勝利の快感〟や〝経験値を得てキャラが育つ喜び〟などが、単純作業のくり返しだけでほとんど何の苦労もせずにホイホイ得られれば、プレイヤー（とくにオトナ）は気分がいい。この気分のよさに「先が見たい」という欲求が加われば、やめるきっかけなどつかめるはずもなく、「あと1レベル、あと1レベル」と、ズルズル遊んでしまうわけだ。RPGの魅力は、結局のところ、この〝ぬるま湯感覚の気持ちよさ〟なのではないだろうか。

みんなはこういうぬるま湯状態を「これでいい」と思う？　それとも「これじゃいけない！」と思う？　意見、待ってます。

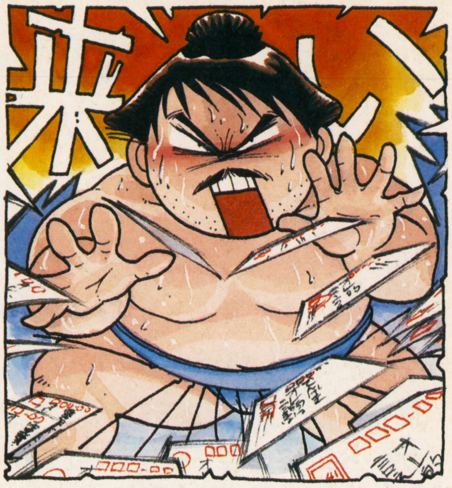
●結びの一句●

弱い者
いじめ続けて
勇者さま

©スクウェア　イラスト／かんなたかし

ビショップ小峯がハガキに答える

かかってきなさい！



読者のみんなから寄せられた、私の考えに対する賛成、反対意見の数々。全員のハガキを載せられないのが残念！

僕はゲーム歴10年くらいになるのですが、小峯さんの言うとおり、最近のゲームには魅力を感じにくくなってきています。けれど「ゲームの本質からずれている」というのはまちがっていると思います。どうして魅力を感じにくくなってきているのか。それは、この手のものに飽きてきたからではないでしょうか。どんなにおいしいものでも、ずっと食べていれば飽きます。それと同じことだと思うんです。つまり、僕らの目がこえてきているんです。もし、僕がはじめてゲームをやって、それが最近のゲームだとしても、やっぱり昔のようにドキドキすると思います。

〈埼玉県　サムライ臼田さん〉

ＲＰＧをおもしろく感じなくなったのは、目がこえてきたからだという意見。臼田くんのほかにも同じ意見が何通か寄せられていた。確かにそれはあると思う。昔からＲＰＧをやっている人は、よほどのことがないと驚かないだろうからね。でも、だからといって「今のままでいいんだ」とあきらめるのは間違っていると思う。ユーザーの目がこえてきたら、作り手側がそれ以上に「もっと新しいもの、もっといいものを作ろう」と努力すればいいだけの話。ＲＰＧというジャンルは、工夫しだいでまだまだおもしろくできると思うよ。

ボクとしてはビショップ小峯さんの意見に同感です。たしかに今のＲＰＧはとても楽しい。ストーリーも練りに練ってあっておもしろい。しかし、モンスターとの戦いやダンジョン歩きに慣れてしまったＲＰＧファンのボクは、終盤の戦闘など「面倒くさい」のひと言です。レベルが上がるたびに戦闘の形式が変わるとか、ダンジョンの内容が変わるとか、そういうふうにできないもんかなあ……。

〈神奈川県　竹下太郎さん〉

ＲＰＧ慣れしている竹下くんは、やはり今のＲＰＧに不満が多いようだ。とくにマンネリ化している戦闘やダンジョン歩きに変化が加われば、多少はよくなるんじゃないだろうかという考えは、私も同感。でも、レベルアップのたびに戦闘形式を変えるのは、ちょっと実現困難だと思うよ（笑）。

ボクは基本的に戦闘が好きです。作戦を考えつつ戦闘、魔法がバッチリ決まった時はもう最高！　でも最近は、Ⓐボタン連打タイプが多いような気がします。レベルが上がると魔法使いまでが殴って攻撃するなんて……。それから、敵との遭遇率（そうぐうりつ）がもっと低くてもいいと思います。本物の冒険者なら、１度の戦闘で多くの経験を得られるはずではないでしょうか。

〈千葉県　みらーじゅさん〉

Ⓐボタン連打の戦闘……すなわち〝頭を使わなくていい戦闘〟が主流になってしまったのは、戦闘の回数がやたらと多いため。みらーじゅさんの言うように、戦闘回数が少なければ、もっと中身の濃い、タクティカルな戦いを楽しむ余裕ができると思うんですけどねえ……。

このごろのＲＰＧはカンタンすぎる。昔のように死んだら終わりってゲームがない。オレは『ウィザードリィ』みたいに、完全に存在が消えるような恐怖を感じられるものがいい。死と背中合わせにいる、その気を抜くことのできない感覚がなんともいえない。ロストして終わり。やっぱこれにかぎる。

〈住所、氏名とも不明〉

確かに最近のＲＰＧは、キャラが死なないのが当然になっている。ストーリー上の都合というのがいちばんの理由だろう。それに日本のＲＰＧは、キャラがロストしてしまったりすると、「不親切だ」なんて評価をされちゃうしね。このへんの体質も、やっぱりぬるま湯なんだよなあ……。

ところで、このハガキを送ってくれた人は、住所と名前を書いていなかった。みんなハガキを出すときは、住所と名前の書き忘れに注意してね。

このコーナーでは、読者のみなさんからのおたよりをガンガン募集してます。私の考えに対する反論をはじめ、RPGに対するみんなの気持ちや意見をどんどん送ってください。ユニークな「結びの一句」の応募も待ってます！

ハガキのあて先

〒101　東京都千代田区神田神保町
2—22—11　カンナビル
電撃スーパーファミコン編集部
「ビショップ小峯のオレ的に言えば」係

話題さく裂! シリーズゲームの続編大特集!!

HOT SELECTION

まったく新しいオリジナルソフトも新鮮だけど、やっぱり気になるシリーズ物の続編。そこで今回はいつものハイボルテージゲームズ・コーナーを拡大して、ホットな続編ソフトを大特集だ!

CONTENTS

ドラゴンボールZ 超武闘伝……P30
スーパーファミスタ2……P34
ドラゴンクエストⅠ・Ⅱ……P38
聖剣伝説2……P40

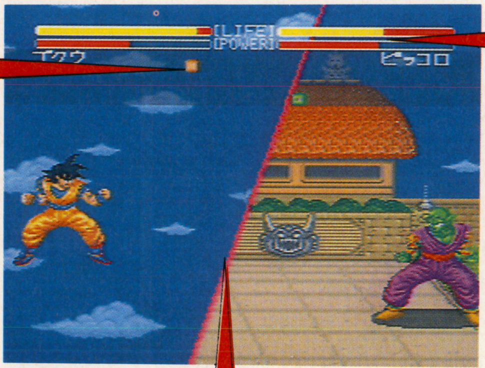
DRAGON BALL Z
ドラゴンボール
超武闘伝(スーパーぶとうでん)

SFC	3月20日発売予定	
	ACT	16M	—
	バンダイ	¥9,800(予)

超人気アニメ『ドラゴンボールZ』のキャラがところせましと大暴れするド迫力格闘ACTが登場だ!

『ドラゴンボールZ』のACTがついに登場

『ドラゴンボール』の魅力は息をつかせぬスピード感、そしてアクション! というわけで『ドラゴンボールZ』シリーズでは、アニメーションバトルで迫力の戦闘シーンを再現してきた。でもできれば悟空たちを自分の思いどおりに動かしてみたいよね。この『超武闘伝』は、そんなキミの願いをかなえてくれるACTなのだ。大迫力の戦闘シーンを再現するため、デュアルスクリーンシステムを採用。天下一武闘会でのピッコロとの対決からセルゲームまでのストーリーモード、10人の中から好きなキャラを選び、宇宙一をめざす天下一モード、友だちとの対戦を楽しめるVSモードの3種類のモードが用意されている。



レーダー
画面上部がレーダーになっている。おたがいのキャラの位置、エネルギー波などが表示されるぞ。

ライフ パワー
ライフは各キャラのH.P.。パワーは攻撃を受けるなどするとたまっていき、技の種類や威力が増す。

分割ライン
2人のキャラが1画面内に入りきれない距離まで離れると、この分割ラインが現れて画面を2分割する。キャラクターの動きにあわせて、分割ラインは回転したりもするぞ。

★画面写真だけじゃわからない面白さはコレ!

①空中←→地上のかけひきが楽しい

キャラクターによって空中で素早く動けたり、地上戦のほうが攻撃のパワーが増すといった個性がある。どうやって相手を自分の得意な場所に誘いこむかのかけひきが重要になってくるのだ。

②豪華声優陣でキャラクターがしゃべる

超豪華声優陣(ちょうごうかせいゆうじん)がそれぞれのキャラの声を担当。TVアニメそのままの声でキャラクターがしゃべるのだ! 必殺技を使うときはもちろん、攻撃するときやダメージを受けたときにもキャラがしゃべりまくるぞ。

©バードスタジオ/集英社・フジテレビ・東映動画 ©BANDAI 1993

超迫力のスーパーバトルを再現だ!!

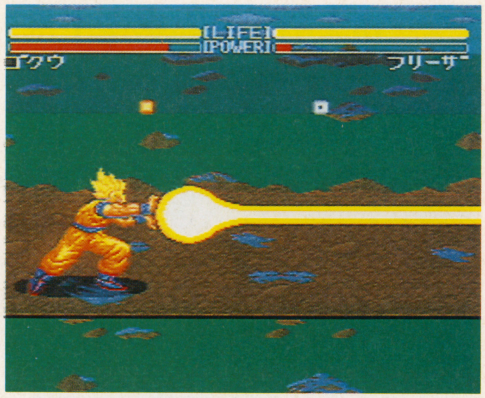
パンチは、上段攻撃、中段攻撃、下段攻撃の３種類。キックは飛び蹴り、まわしひざ蹴り、空中からの蹴りこみの３種類を使い分けることができる。さらに敵が遠くにいるときは、エネルギー波やそれ以外の大技といった必殺技で攻撃することもできる。パンチ系の技は１発当たりのダメージは小さいが連打できるし、キック系の技はダメージが大きいかわりにスキができやすいなどといった特徴づけがされているぞ。しかも、これだけたくさんのことができるのに、カンタン操作で技を素早く繰り出せる。スピーディな戦闘シーンが楽しめるってわけだね！

キック!!

⬅威力の大きなキック攻撃は、敵に反撃されやすいので注意しよう。

パンチ!!

➡素早く何発ものパンチを繰り出して、相手の動きを牽制しよう。

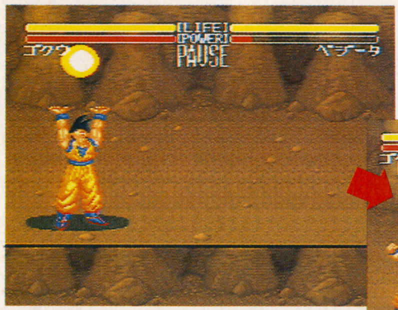


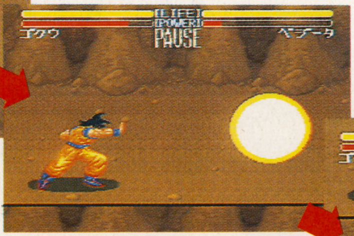
⬆ただのエネルギー波から、かめはめ波のように強力な技まで、１人のキャラが何種類もの必殺技を持っているのだ。いったいどんな操作で技を使い分けるようになるのか楽しみ！

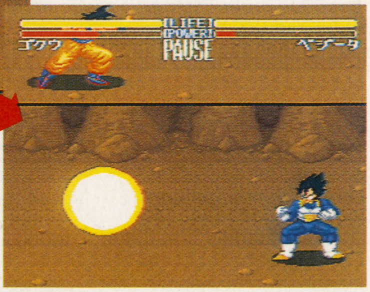
数々の必殺技が画面いっぱいに炸裂!!

『ドラゴンボールＺ』の戦闘シーンに欠かすことができないのが必殺技。悟空のかめはめ波や元気玉、ピッコロの魔貫光殺砲はもちろん、セルのエネルギー吸収なんて技(？)まで登場する。必殺技は１人１種類というわけじゃなく、何種類かの技を使い分けられるというからうれしいよね。しかも、元気玉やかめはめ波といった大技は、その技を使うキャラだけの画面になり、その技のアクションをたっぷり見せてくれるぞ。連続写真で悟空が元気玉を使う迫力のシーンを想像してみてね。

元気玉だ







くらえ！ベジータ

⬆必殺技は気でうち消したり、はじき返すこともできる。これは燃える！

相手の必殺技をうち消すことができる

４人の必殺技を紹介

ピッコロ　魔貫光殺砲

ピッコロの指先から射ち出される殺人光線。"貫"という文字が技の名前に使われていることからもわかるとおり、相手の体を刺し貫いて敵を倒すといったタイプの光線技なのだ。

ベジータ　ファイナルフラッシュ

ベジータの必殺技は、悟空のかめはめ波によく似たファイナルフラッシュだ。手のひらに気をためて、それをイッキに射ち出す超強力な必殺技だ。だから"ファイナル"なのだ。

フリーザ　気円斬

気を円盤状にして相手に投げつけ、敵を真っ二つにする技だ。アニメではクリリンがよく使っていた技だけど、ゲームではフリーザの必殺技になっているぞ。フリーザが使うんだから威力もケタ違い！

セル　エネルギー吸収

シッポを相手に突き刺して、敵の生命エネルギーを吸い取ってしまう。セルならではのおそろしい必殺技なのだ。ゲームでは、敵のライフを吸い取って、自分のライフにしてしまうのかな。イヤな技だよね。

『超武闘伝』の魅力は、ズバリここだ！

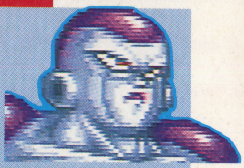
① 10人の戦士が激突！

孫 悟空

声優担当／野沢雅子

フリーザとの戦いの中で、スーパーサイヤ人へと変身できるようになった。亀仙人ゆずりのかめはめ波や、元気玉などといった超強力な必殺技を使って、次々に現れる強敵に立ち向かうのだ。

フリーザ



声優担当／中尾隆聖

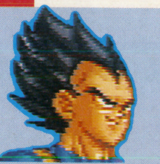
サイヤ人や、その他の戦闘民族を配下に、宇宙征服をたくらんでいる。変身能力を持っていて、変身をくりかえすたびにパワーアップしていく。今回は、最終形態で登場するぞ。

ピッコロ

声優担当／古川登志夫

魔族を率いて、人々を恐怖の底に落としたこともあるピッコロ。しかしサイヤ人たちの襲撃により、しだいに悟空たちに協力するようになる。悟飯に武術を教えたのもピッコロなのだ。

ベジータ



声優担当／堀川 亮

フリーザの配下でありながら、サイヤ人の王族の生まれというプライドを捨てず、宇宙最強の男になるという野心を抱いている。同じサイヤ人である悟空に対して、強いライバル意識を持つ。

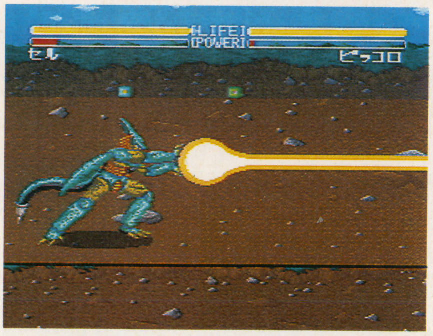
② 経験を積むとサイヤ人がスーパーサイヤ人に！

悟空や悟飯、そしてベジータ、トランクスといったサイヤ人たちは、全員スーパーサイヤ人に変身することができるぞ。スーパーサイヤ人に変身することによって、パンチやキックの威力がアップ！ もちろん必殺技の破壊力だって、格段にアップするのだ。どうやってスーパーサイヤ人に変身するのかは、まだはっきりとはわかっていないけど、経験値のようなものがあって、それによって成長するらしい。ACTでありながら、RPG的な要素もあるというわけだね。スーパーサイヤ人同士なんていうアニメにもなかった夢の対決も実現するかもしれないぞ。

スーパーサイヤ人だっ

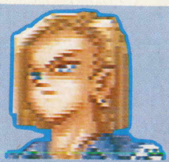
【セルの変身も見もの】

今回、悟空の最大のライバルとなるのがセルだ。こいつも初期形態と最終形態の2タイプが用意されていて、変身するらしい。はたして、悟空は最終形態のセルを倒すことができるのか？



⬅これは初期形態のセル。最終形態では、グッと人間に近いスタイルに！

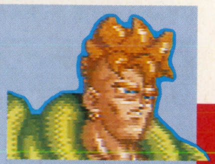
人造人間18号



声優担当／伊藤美紀

Dr.（ドクター）ゲロの手により、人間をベースにして造り出された人造人間。女の子ながら、そのパワーは強烈だ。悟空たちとは違って、まったくスタミナが減ることのない恐しい戦士だ。

人造人間16号



声優担当／緑川 光

同じくDr.ゲロによって生みだされたロボット。孫悟空を倒すために、17号や18号と行動を共にする。16号の強さはまったく未知だ。ただし地球を破壊するほどのパワーを秘めているようだ。

③ デュアルスクリーンシステム搭載

分割ラインで画面を２つに分けて、１Ｐキャラと２Ｐキャラが離れた場所にいても、両方同時に１画面のなかに表示することができるのが、デュアルスクリーンシステムの最大の特長だ。戦闘の舞台になるフィールドは、上下が２画面分、左右はループで無限にスクロールする。２人のキャラは左右に８画面分まで離れることができるので、最大16画面の広大なフィールドを舞台に激しいバトルを繰り広げることができるのだ。敵との距離をとって、その間に気をためたり、敵が接近してくるところを狙って攻撃することもできる。これまでの格闘ＡＣＴとは違った闘いを体験できるぞ。

➡接近してくるフリーザをエネルギー波で攻撃。デュアルスクリーンならではの戦い方が楽しめる。

スピーディーなバトルを再現！

⬆中央のラインによって画面を２分割。それぞれが別方向にスクロール可能。

近くにいるとき

⬅２人のキャラが接近しているときは、分割ラインが消える。普通の格闘ＡＣＴみたいだ。

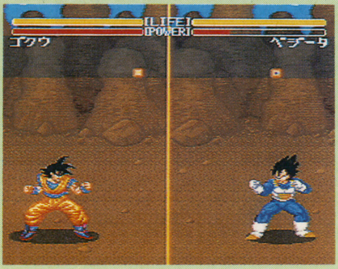
離れたとき

➡分割ラインで画面が２分割される。レーダーで相手の位置を確認しながら戦おう。

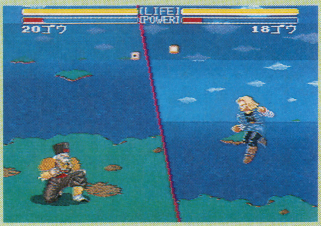
分割ラインを回転させて キャラクターの回りこみを表現！

分割ラインは、キャラの位置関係によって回転し、分割ラインを見れば敵のいる方向がだいたいわかるようになっている。敵の回りこみも分割ラインの回転で表現されているぞ！

⬅敵が高いところにいるときはこんなカンジ。



➡両方とも地上にいるとき、分割ラインはまっすぐだぞ。



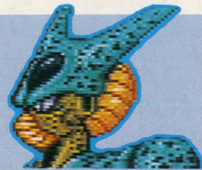
➡上の写真と比べると分割ラインの傾きが違うのだ。

人造人間20号

声優担当／矢田耕司

Dr.ゲロが自分自身の肉体を、人造人間に改造した姿だ。手のひらから敵の生命エネルギーを吸収したり、エネルギー波を吸収してしまったりする能力を持ち、悟空たちを苦しめる。

セル



声優担当／若本則夫

悟空、フリーザ、ピッコロなどの細胞をもとに、Dr.ゲロの研究所のコンピュータによって生みだされた究極の生命体。人造人間17号と18号を吸収することで完全体へと進化する。

悟飯とトランクスも登場するぞ!!

ここに紹介した８人のほかにも、悟飯とトランクスが登場！　シナリオモードには登場しないけど、天下一モードでは選択することができる。いったいどんな技を使うのかが楽しみだ。

スーパーファミスタ2

SFC	3月12日発売	
	SPG	8M	P
	ナムコ	¥7,900

野球ゲームのロングヒッター、ファミスタシリーズ最新作がスーパーファミコンに登場！　ん〜、いわゆるひとつのですねぇ。クイックでホットな野球ゲームですか。松井君並みに活躍が期待されますねぇ。

進化した『ファミスタ』は全部新しい！

ゲームモードは4つ

『スーパーファミスタ2』では4つのモードで遊ぶことができる。通常の対戦が楽しめる公式戦、オリジナル選手を作れるきみがヒーロー、そしてセ・リーグとパ・リーグに分かれて戦うオールスター、運と戦略のドラフトの4つとなっている。次のページから、各モードについての、詳しい説明をしているぞ。

⬅初登場モード、きみがヒーローとはいったい何!?

➡ファミスタといえば、元祖対戦ゲームなのです

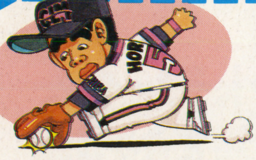
実名12球団が登場

前作同様、今回も実名選手、実名12球団でプレイできる。これは野球ファンにはとってもうれしい配慮だ。ファミコン版に登場していた〝きおすく〟や〝おから〟といった選手名も、なかなか捨てがたい味があったけど、やっぱり実名の方が燃えるでしょ。さらにこの選手名も、今回はでっかく見やすい漢字で表示される。

⬆マークやチーム名が変わった球団も、ちゃんとフォローされてる。

⬆漢字表示はいいねぇ。あれ、松井選手も入っている！　先取り感覚だな。

架空の4球団、おまけリーグとはナニか!?



ゲームでは、実名12球団のほかにも、おまけリーグとして、架空の4球団が選べるぞ。これは、おなじみのナムコスターズ、強打者がそろったカットバス、駿足ぞろいのアッシーズ、いまいちぱっとしないヤクタターズの4球団となっている。ナムコスターズ以外の3球団は4チーム構成となっていて、たとえばカットバスでは、ヒーローズ、ジューシーフルーツ、ジュワイオクチュール、スパイシーズが登録されている。つまり、おまけリーグはナムコスターズ×1、カットバス×4、アッシーズ×4、ヤクタターズ×4の合計13チームというわけ。

⬅カットバスは、あのメジャーリーガーズより強い。イヤーン。

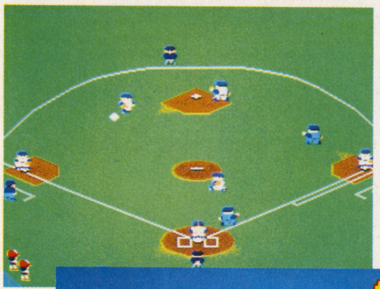
©1993 NAMCO LTD.

球場いろいろ好みに合わせて3種類

今回は３つの球場が用意されている。各球場の違いは、大きさ、地面、そしてホームラン時のリアクション。神宮の森球場でヤクルトがホームランを打てば、東京名物大提灯(ちょうちん)が飛び、マスコットキャラのスーちゃんが大喜び！

神宮の森球場

●両翼91m、センター120m、総人工芝



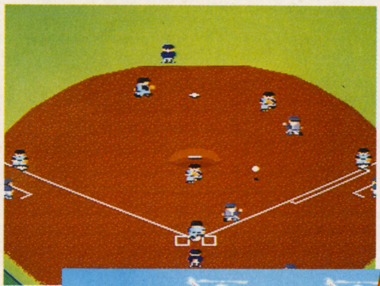
➡人工芝の緑が目にやさしい球場。球の転がりが速そう

スーちゃん感激！提灯飛ぶホームラン

➡ヤクルトのスーちゃん、中に女性が入ってるんだってね。

六甲山球場

●両翼97m、センター120m、土と天然芝



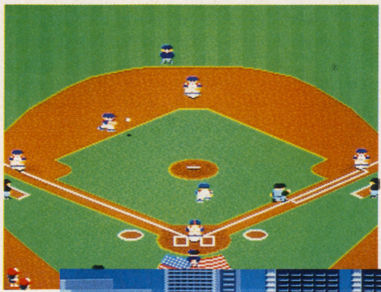
➡内野は土、外野は天然芝でできている球場。甲子園みたい。

阪神ファン狂喜乱舞 トラッキーもおるで！

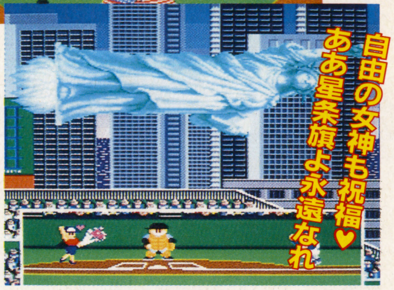
➡阪神のマスコットキャラ、トラッキーは超人気者。

アメリカン球場

●両翼100m、センター125m、人工芝と天然芝



➡内野は天然芝、外野が人工芝のでっかい球場。



自由の女神も祝福♥ ああ星条旗よ永遠なれ

➡自由の女神が横っ飛び。ほんと、なんだかなー。

ファミスタの王道、公式戦もパワーアップ！

１Ｐモードを選択し、プロ12球団のうちのどれかを選択した場合、自分の球団以外の11チームを相手に、勝ち抜き試合を楽しめる。もちろん、パスワードでセーブもできるぞ。ここで２Ｐモードやおまけリーグを選択した場合は、試合は１戦こっきりだ。

注意したいのはＤＨ制が導入されたこと。ＤＨ制とは、パ・リーグで採用されている、指名打者制度のこと。９番のピッチャーに変わって、毎回きまった代打がバッティングボックスに立つわけだ。この『ファミスタ２』でも、パ・リーグの球団を選択した場合、９番を打つのは指名打者。控え選手の１番目が打つことになる。今までおろそかにしがちだったスターティングオーダーも、大事な作戦のひとつとなったのだ。

先発投手

⬅まずは先発投手の選択から。文字が大きくなって、読みやすいこと、読みやすいこと。

スターティングオーダー

➡そして打者の順番を決める。パ・リーグなら、控え選手のトップは、指名打者。

試合開始

⬅西武対ヤクルトで、盛り上がろうぜ！ 別にロッテ対中日でもいいけど。

オプション、パスワードもあるでよ

パスワード機能がついているため、勝ち抜き戦やオリジナル選手のデータをセーブしておくことができるぞ。また、オプションではイニング数、エラーの有無だけでなく、守備走塁の自動化も可能。ファミスタのビギナーには、かなりうれしい配慮だ。

⬅エラーありだとスリリングになるけど、イライラするんだよね。

新モード"きみがヒーロー"で僕も私もアッシもヒーロー

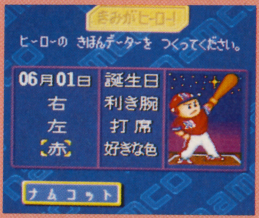
プロ12球団、またはナムコスターズにオリジナル選手を入団させ、活躍させるモードがこれ。公式戦同様、1Pで勝ち抜き戦を戦い抜くこともできるし、2Pで1戦だけ戦うこともできる。オリジナル選手は、キミの誕生日や性格判断などから作られるため、自分がゲームで活躍してるかのような気分になれる。

オリジナル選手の作り方はカンタン。選手名を入力したあと、誕生日、利き腕、打席、好きな色など基本データを作る。そして、コンピュータが出題する性格診断の問題に5問答えれば、できあがり。気をつけたいのは、このオリジナル選手はナムコスターズ以外のおまけリーグ球団に入団できないこと。

STEP 1 ヒーロータイプ選択

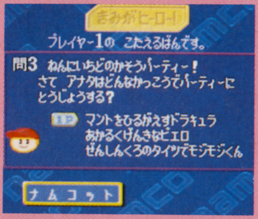
最初にヒーローをバッターにするか、ピッチャーにするかを決める。ここは好みで決めてちょ。

STEP 2 基本データ作成



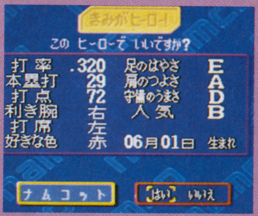
利き腕や好きな色、誕生日を入力。やっぱり自分の誕生日を入れましょう。感情移入しやすいでしょ。

STEP 3 性格診断



答える問題は全部で5問。ここの問題はたくさん用意されているから、毎回違った問題が出題される。

STEP 4 ヒーロー完成

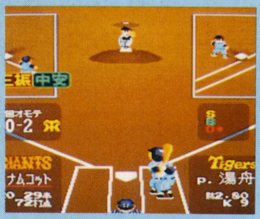


打撃力や守備力、走力など細かいデータが決定して、ヒーロー完成。数値が気にいらなくても、文句を言うな!

STEP 5 入団

好きな球団に入団させよう。へボい選手でも、受け入れてくれる。ここはやっぱ大洋かな(もうないって)。

STEP 6 試合開始



はたしてどれだけ活躍してくれるのか。この選手はパスワード方式でセーブできる。作ったらメモしとこう。

ナムコットスポーツ紙面一新

試合が終了すると、結果やパスワードを表示してくれたナムコットスポーツ。これが今回、一新された。まず、誰が何回に打ったのか、投手はだれだったのかという新聞のような細かいデータ表示は前作通り。これに、好評連載(?)4コママンガが加わり、さらに監督談話が泣かせます。マンガは何パターンか用意されていて、なかなか笑わせてくれます。

好評連載マンガあり

涙の監督談話あり

ラッキー7や、選手の調子もあった!

ファミスタシリーズの特徴だった各選手の調子。もちろんそれは今回も受け継がれている。好調な選手は構えているバットの先をフラフラ揺らしているので、一目瞭然。この状態だと、普段よりいい結果が出やすいのだ。好調な選手は各チーム試合ごとにランダムで2名が決定。表示されている数値以上の働きをしてくれるだろう。そして、これが7回以降になると、すべての選手が好調になる! さすがラッキー7というワケですな。勝負は最後までわからんてこと。なげたらアカン!

⬆7回になるといっそう応援にも熱が入る。観客は盛り上がり、選手はふんばる、監督ハッスル。

豪華絢爛、オールスターで日本一!!

ファミスタシリーズの華、といえばこのオールスター。ファミコン版では守備選手のユニホームがみんな同じ色だったけど、スーパーファミコンではちゃんと各チームカラーだったのがうれしかった。このオールスター、今回はメンバー選出に、プレイヤーが細工できるようになったのだ。各選手には、表示されないパラメータとして、人気度というのがあり、これが高い選手はファン投票で選出されやすいわけだが、ここに今回、組織票というのが加わる。そう、プレイヤーの好きな選手に、百万票までつぎ込むことができる！　まさにファンならではの力技。

⬆メンバー選出はドキドキする一瞬。ああ、あの人が入った！

あな恐ろしや
組織票

⬆まぁ監督はどーでもいいんですが。

➡そこに今回、組織票システムが導入された！

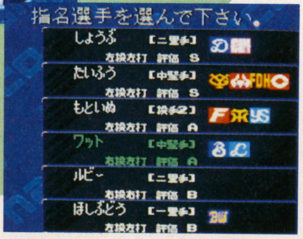
ああ、スーパースターの華麗なる競演が！

各球団の陰謀、策略、祈願渦巻くドラフト会議

ドラフトについては、ほぼ前作通り。基本的にはプロ12球団を使って戦うモードだ。ここにドラフトで新メンバーを２人だけ、入団させるわけだ。新メンバーはナムコスターズ以外のおまけ球団メンバー、総勢216人と、ドラフト専用のメンバー18人の、合計234人の中から選ぶ。といっても自由に選択できるわけではなく、ここに運とカンと戦略が入ってくるんですな。

ドラフト会議開始!

⬆ニッコリ微笑むのはどの監督？　ドラフト選手は12人、ランダムで登場。

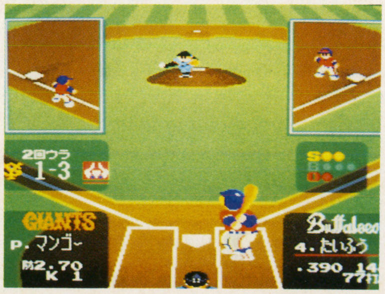


➡選手の選択の順番など、かけ引きも必要です。でも運が最重要なんだけど。

⬆やった当たった！　監督も満面の笑みをうかべて、心ハレバレ。ハズレた監督、なんだか怒っております。

選手のフォームはどう変化した!?

アンダースロー投手や、オーバースロー投手、左右両方打ちのバッターも当然いる。ほかにも、近鉄の野茂のような変則投法のピッチャーまで再現されている。また、バッターの中にも、変則打法の選手がいて、なかなかリアルだ。こういった細かい部分のこだわりって、小さくてもうれしいんだよね。



⬆アンダースローのピッチャーが放つ球は、低い位置から伸びる。

野球ファンは

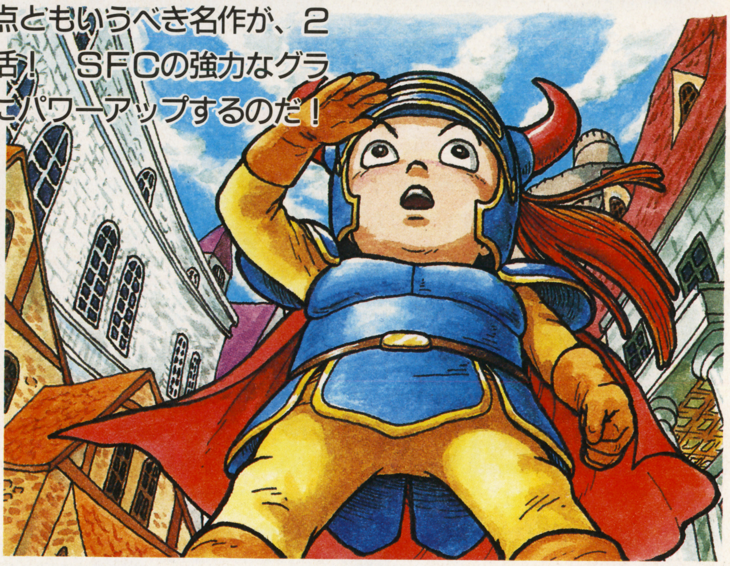
期待して待て!!

HOT SELECTION

DRAGON QUEST I・II
ドラゴンクエストI・II

SFC	発売日未定	
RPG	容量未定	Ⓑ
エニックス		価格未定

ファミコンRPGの原点ともいうべき名作が、2本まとめてSFCで復活！ SFCの強力なグラフィックを得て、さらにパワーアップするのだ！



あの名作がSFCで復活

前号で紹介したファン待望のＳＦＣ版『ドラクエＩ・II』。2本のゲームを1本のソフトにまとめた超お徳バージョン。『Ｉ』『II』をプレイしていない人にとっては、これ以上ないというプレゼントだ。しかもグラフィックをＳＦＣ版用にわざわざ描き直したというから、ＦＣ版をプレイしたことのあるファンも絶対に要チェックなのだ。また堀井さん自ら制作を指揮している というから、イベントなどの演出にも新しい何かが採用される可能性も大きいぞ。今回は開発中の画面写真を見ながら、グラフィックの充実ぶりを中心にじっくり鑑賞してもらおう。

総チェック SFC版のグラフィックはココがちがう！

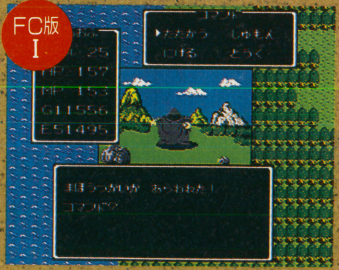
戦闘

➡ザコ級のモンスターもピカピカになって登場。『V』と同じように、敵の攻撃や、こちらの攻撃の種類によって、ちがうパターンのアニメーションが表示されることになるようだ。これもまた楽しみの1つだね。

背景の美しさに注目！

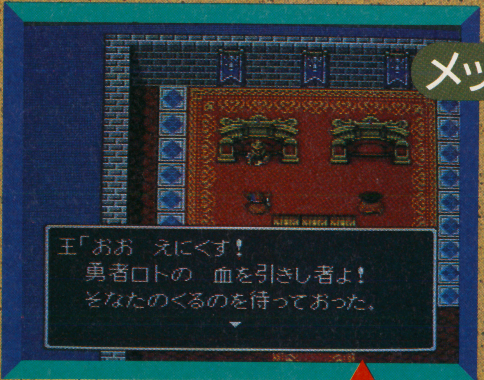
戦闘画面では、モンスターのかきこみの細かさもさることながら、背景の美しさが感動的だ。地平線の部分がここ ろなしか円を描いていて、広い荒野を冒険しているイメージが表現されているよね。この背景もきっと『V』同様、場所によって変化するはずだ。

FC版 I



⬅発売当時としては画期的だったFC版『I』の戦闘画面。

メッセージ

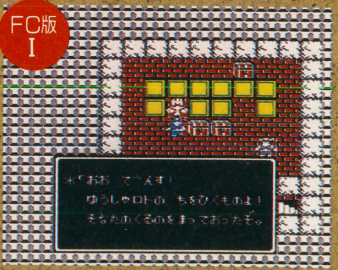


⬅漢字まじりだと、メッセージにも重みを感じる。しかも、文字フォントが大きいから、引っかからずに読めるのもいい。ＦＣ版からＳＦＣ版になったと実感するのは、きっとこのときなんだろうね。

漢字まじりで読みやすく！

ＳＦＣ版になって、当然メッセージの表記は漢字まじりになる。また、ひらがな、カタカナもＳＦＣ版はドットが細かく、しかも1文字が大きくて読みやすいんだよね。小さなことだけど、こうしたことがプレイするのに大きく影響しているのだ。

FC版 I



⬅文の区切り目がよくわからないのがカナ表記の最大の欠点だ。

 ©エニックス イラスト／杉山真理

『V』をベースに全面改良！

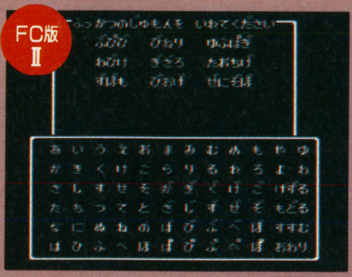
基本的には今回のソフトは同じＳＦＣで制作された『V』をもとに作られている。画面写真を見ればわかるように、とくにグラフィックは共通部分が多く、町のグラフィックとか、洞窟とか、『V』と色使いが似ているね。ＦＣ版に比べて立体感があって臨場感もバッチリって感じだ。さらに、グラフィック以外でも『V』から採用された新しいシステムは、ほとんどすべて盛り込まれている。旧作に比べて遊びやすさの面でも大幅に改良されているのだ。

とくにグラフィックは共通点が多い！

⬆➡こうして並べてみると、どちらがどちらかわからないほど似ている。最初は、ＦＣ版の単純さが懐しくも思ったけど、そろそろＳＦＣ版のグラフィックに見慣れて、これが当然のように思えてくる。人間ってゼイタクだよね。

復活の呪文は復活しない！

今回はバックアップカートリッジになるので、当然、復活の呪文は必要なしというわけだ。１文字間違えただけで、それまでの努力がすべてパァーになる、あの悲劇はない。「ＳＦＣ版で初めてプレイする人よ、そんなラッキーはヒキョウだ」と言いたいぞ。



⬆文字の表記も粗いから、「め」と「ぬ」なんて、区別つかないんだよな。

好評のSHOPシステムを採用

『V』で武器、防具のお店に行くと、だれが装備できて、攻撃力や防御力がどれぐらいアップするか教えてくれた。このシステムは今回も採用される。無駄な買い物はしなくていいし、試しに装備する必要もない。ああ、なんて優しいゲームになったんだろう。

⬆細かい気づかいはドラクエシリーズの真骨頂。今回も十分考えられているぞ。

フィールド

同じ地形でも、まったく別モノに見えちゃうよね。なんだか主人公が１人で歩いているのが不思議に見えてしまうほどだ。あのカニ歩き（前を見ながら横に歩く）も、もう見られないかもしれない。

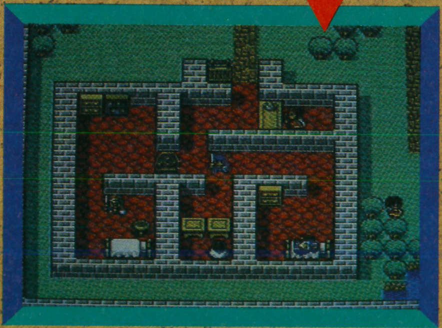
⬇当時あのカニ歩きが妙におかしかったなあ～。

⬆お城や町のグラフィックも豪華になって、場所の特定なんかも楽になったような気がするぞ。

町

町も、より近代的になった感じがするね。これも同じ町なのに不思議だよね。カゲのつきかたなどによる立体感が違うからかなあ。色もＳＦＣ版のほうが微妙に落ち着いていて見やすい感じだ。

⬇あっさりとした町の風景。でも基本は今も変わらないぞ。

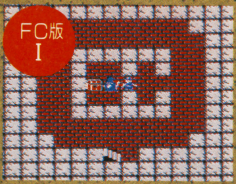


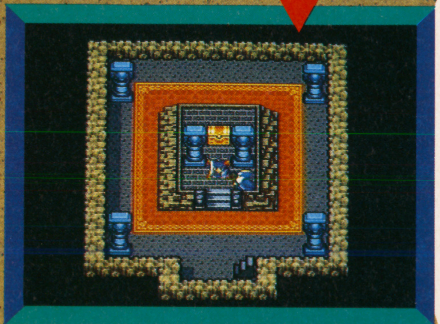
⬆シリーズを追うごとに立体的に見えるようになった町のグラフィック。同じ場所で見るとよくわかる。

ほこら

ここはとある場所にあるほこら。ＦＣ版ではただの洞窟ってイメージだったのが、かなり立派な神殿風の内装にイメージチェンジ。おじいさんも、立派な人に見えるぞ。

⬇おじいさんには、いろいろ世話になったのだ。





⬆なんと豪華なほこらだろう。ここは「雨のほこら」？でもちょっと違うみたい。追加されたほこらか？

聖剣伝説(せいけんでんせつ)2

今回は主人公たちの必殺技を紹介しちゃうよ。どれもこれもスゴクかっこいいぞ！

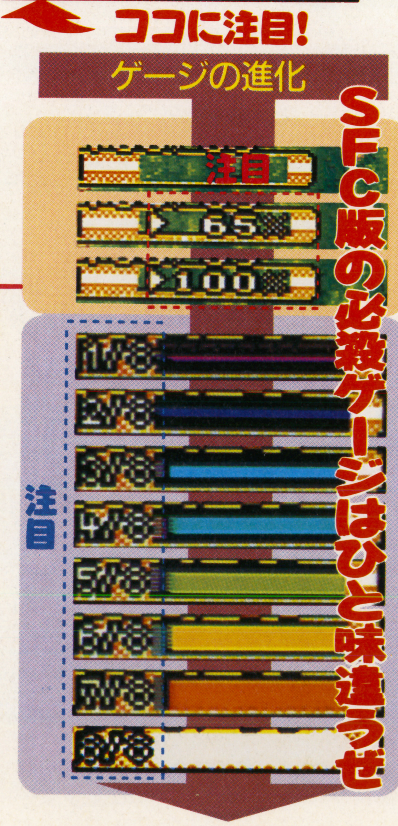
SFC	4月下旬発売予定		
	A·RPG	16M	Ⓑ
	スクウェア		価格未定

きめ細かくて楽しいバトルシステム初公開！

◆小さなゲージの中に情報がいっぱい!

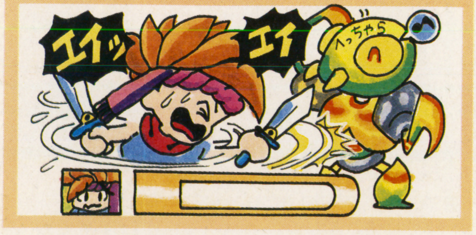
ＧＢ版ではひとつの武器に１種類の必殺技しかなかったけど、今回はレベルが上がると必殺技もふえていくんだ。ということはコマンド選択方式で使う必殺技を選ぶのかな？と思うだろうけど、そんなことしたらリアルタイムアクションのおもしろさが半減しちゃうよね。そこで注目してほしいのが画面下にあるキャラのゲージ。ゲージにいろんな色があって太さが微妙に違うのがわかるかな。そう、このゲージの状態を見るだけで、どの必殺技が使えるのかがひと目でわかるってわけ。

⬅ボスキャラ相手に3人の必殺技が決まる！ 視覚効果もバツグンだ。



Ⓑボタン連打だけでは勝てないぞ!

ゲージの中でグングンとふえていく数字。これは100％を満タンとした攻撃力を表しているのだ。つまり、連射では１回の攻撃力が弱くなってしまうというわけ。数字が100％になると、続いて必殺技を示す色のついたゲージが登場するんだ。

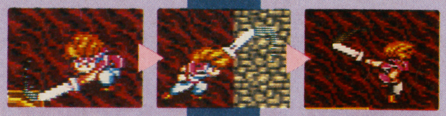


武器のレベルによって必殺技が変化

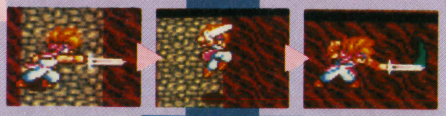
同じ武器を使っていくと、その武器に対する熟練度が上がっていく。その熟練度が高くなるほどより強力な必殺技を覚えることができる。熟練度は全部で９段階(スタート時はレベル０)ある。『ＦＦⅡ』や『ロマ サ・ガ』の成長システムに少し似ているかな。

例 武器が剣の場合

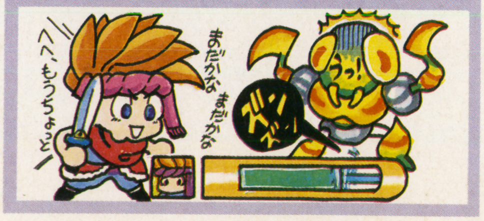
レベル0(スタート時)



レベル3



レベル4

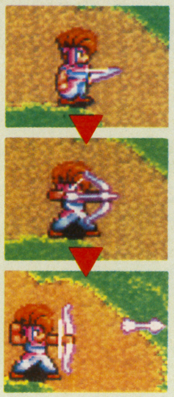


©スクウェア 1993 イラスト／パディ小暮

超ドハデな必殺技が次々と炸裂するぜ!

[弓]遠くの敵をやっつけろ

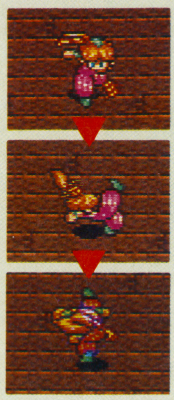
弓とくれば攻撃範囲はかなり広いはず。必殺技のパターンとしては、射程距離がグングン伸びるか、今回紹介しているパターンのように連射が可能になるかといったところかな。『ＦＦⅤ』の狩人が使う〝乱れうち〟みたいなのも悪くない。矢の数に制限があるかどうかは、まだ未定だ。



息もつかせぬ連続うち

[グローブ]接近戦でバツグンの威力

グローブなんて、武器になるの？　というカンジだけど、これが鉄製だったり、先に鋭いツメがついていたら話は別だよね。拳につけるものなんだけど、回しげりのような足技も覚えていくのだ。雰囲気としては拳法家っぽい格好の女の子にピッタリかも。



手足を使った連続攻撃

華麗なる回しげりを見よ

◆どの武器を極めるかはキミの自由自在!

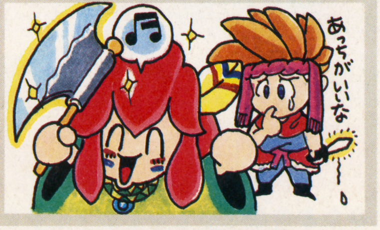
主人公たちが使う武器は全部で８種類。剣や弓などおなじみのものからジャベリン（投げて攻撃するヤリ）なんて聞いたことのない武器まで登場するぞ。もしかしたら、剣というのはじつは聖剣なのかもしれない。

そして、それぞれの武器について８種類（レベル１～レベル８）の必殺技を覚えられるので、なんと全部で64種類！　もの必殺技があることになる。これは楽しみだよね。その中の一部を紹介するぞ。

仲間と同じ武器は装備できない

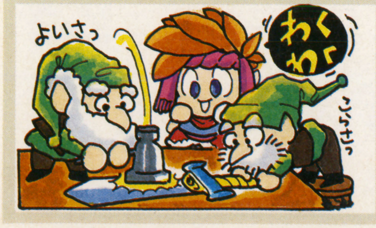
いろいろな武器で戦えるといっても、３人が同じ種類の武器を同時に装備することはできない。こうなると自然に使いこなす武器が違ってくるよね。

どのキャラがどの武器を装備しているかは、このようにリングコマンドの武器の横に顔が表示されるのですぐわかるぞ。



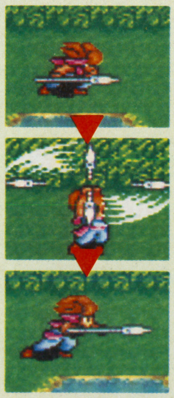
武器自体のパワーアップは?

持ち運ぶことができる武器の数は１種類につき１つだけ。荷物が少なくてうれしいけど、武器自体のパワーアップはどうなっているのか気になるよね。最初に手に入れた武器を最後まで使っていくのなら、武器を鍛えてくれるドワーフの鍛冶屋、なんてキャラが登場するかも!?



[ヤリ]ジャンプしたりする?

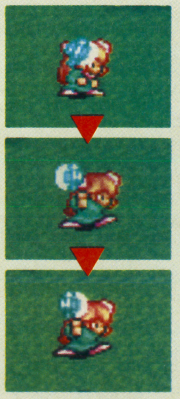
頭の上でブンブン振り回しながら攻撃するところはなかなか迫力アリ。『ＦＦ』シリーズでおなじみの竜騎士みたいに、画面外へジャンプして急降下しながら攻撃する必殺技もあるかもしれないぞ。



振り回してまとめて倒すぜ

[オノ]ヘンな使い方しちゃう

今回紹介している必殺技は、オノを手でクルクル回転させて、竹トンボを飛ばすようにして攻撃するというヘンテコなもの。武器自体の大きさはそれほどないので、体の小さい妖精の子にピッタリ？



クルクル回して戦え

次々と明らかになる聖剣ワールド!　次回は戦闘システムを公開だ!

SUPER攻略

THE WINNING MANUAL

電撃攻略マーク 各ページに、左の電撃攻略マークが付いている欄は、そのゲームの攻略の強力なポイントとなるので要チェック！

ドラえもん のび太(た)と妖精(ようせい)の国(くに)

SFC		
2月19日発売		
ACT	4M	P
エポック社		¥8,000

攻略ポイント

トップビューのマップモード、サイドビューのアクションモード両方のポイントを攻略。妖精の賢者が持つ5つの神器はこれでバッチリ手に入れることができるぞ。

秘密道具を使って、数々の謎をクリアしよう

基本的にはアクションゲームなんだけど、〝ステージ1をクリアしたら次はステージ2〟というように単純にステージをクリアしていけばいいわけではない。アクションステージの入口は、マップモードで情報を集めながら自分自身で探さなくてはいけないのだ。しかも、のび太の町には異変が起きているところもある。数々の秘密道具を使って、障害を乗り越えていこう。

妖精の国の入口を探すのだ

町の人の話を聞いていて、チャイムが鳴ったらスタートボタンを押してみよう。町の全体マップに切り替わって、妖精の国の入口が表示されるんだ。自分の現在位置も同時に示されるから便利だね。

※MAP内の数字は右ページの数字に対応しています。

Ⓒ藤子・小学館・テレビ朝日 Ⓒ1993 EPOCH CO. LTD ／イラスト・新井久美子

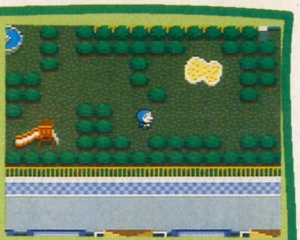
①のび太の家

ここがゲームのスタート地点だ。のび太のお母さんももちろんいるが、2階に上がると、のび太たちに救いを求めてきた花の妖精がいるのだ。この花の妖精とはゲーム終盤で再び会うことになる。

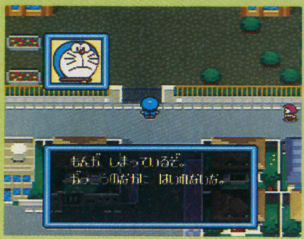
⬅心配そうにしているのび太くんのママ。
➡2階の部屋には花の妖精がいる。

②公園

1丁目の南西部にある公園。ここでは最近いろいろな事件が起こっているのだ。公園の近所に住んでいる人たちから話を聞いてみよう。きっと、妖精の国への入口が見つかるはず。

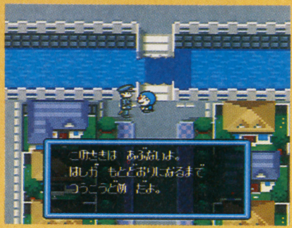

⬆砂場、すべり台、噴水などがこの公園にはあるぞ。

③学校


⬅どこかで鍵をあける道具を見つけてこなくちゃ!!!

のび太たちの小学校も1丁目にある。校門にだれかが鍵をかけてしまったため、学校の中に入ることができなくて困っている子もいるぞ。鍵をあけるといえばあれだよね。

④壊れた橋


➡橋を直す秘密道具は1丁目のどこかにあるはずだ。

1丁目と2丁目の間の橋。この橋が地震で壊れてしまっているために、2丁目に行くことができない。ここはもちろん、ドラえもんの秘密道具で橋を直すしかない。アクションステージをクリアすれば入手できるぞ。

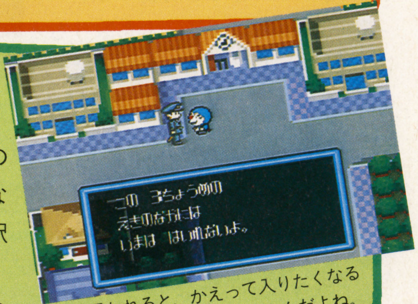
⑤裏山

2丁目の北にある裏山。ここにも妖精の国への入口が隠されていそうだぞ。人の話だけでなく、看板などからも情報を集めよう。

⬆人と話すのと同じように、立て札を読むことができるぞ。

⑥駅

3丁目の駅のそばにいる女の子の話では、この駅の中で行方不明になった子どもがいるらしい。だけど駅の中に入るには、あるものが必要。「ドラえもん」ファンならわかるよね。


⬆こう言われると、かえって入りたくなるもんだよね。

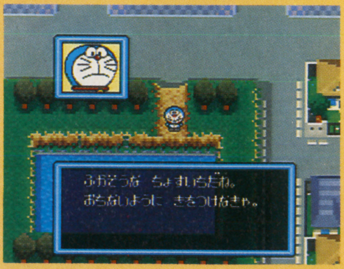
⑦池

3丁目の南には大きな池がある。この池には、神様が住んでいるというウワサが。池のまわりをよく調べて、情報を手に入れよう。

⬅この池にも何かありそう。池のことで何か知っている人がいないか、近くをよーく探してみよう。

⑧貯水池

4丁目には貯水池がある。この貯水池の水は、3丁目にある池から引いているらしい。ここもなんだかあやしい場所だ。だけど、この貯水池はかなり深いらしく、危ないから入らないようにと止められてしまう。でも、ドラえもんの秘密道具さえあれば……。

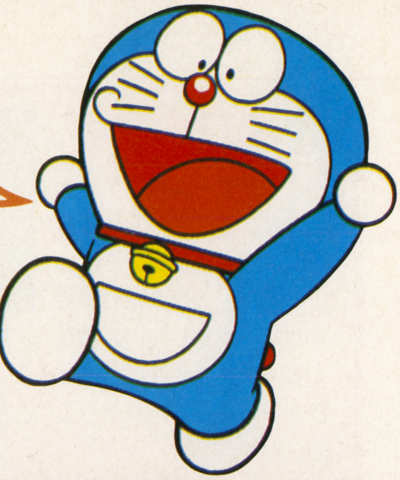

⬅池に入れれば、この貯水池にだって入れるはずだよね。

バーコードバトラーⅡをつないで遊べるのだ

別売りのバーコードバトラーⅡインターフェースユニットをつなぐと読み込ませたバーコードによっていろいろと有利にゲームを進めることができる。プレイヤー数が増えたり、最初からアイテムを全部持ってる状態でスタートできるバーコードもあるらしいぞ。

⬅こんなふうにバーコードバトラーⅡをつないで遊ぼう!

5人の妖精の賢者に 神器をもらいに行こう!



妖精の国（アクションステージ）は、大地、森、火、水、風の５つのワールドに分かれている。妖精の国の女王が捕まっているお城へ行くには、この５つのワールドのそれぞれにいる５人の妖精の賢者たちに会って、５つの神器のすべてを集めなくてはいけないんだ。妖精の賢者たちのなかには、ドラえもんを試そうと質問をしてくることもある。慎重に答えよう。

5つのワールドのポイントを紹介するぞ

妖精の女王やのび太たちがいる世界に行くまでにドラえもんがトライするステージは、各ワールドに３ステージずつ、全15ステージ。武器になる秘密道具はステージ内の宝箱から手に入れる。ステージは１度クリアしても何度でもトライできるので、アイテムを取りもらしたかなと思ったときは再度チャレンジしてみよう。

⬆ステージ内の宝箱には、武器になる秘密道具が入っているぞ。手に入れればステージクリアが楽になる。

⬇ステージクリアして手に入れるアイテムは、ゲームを先に進めるために必要な秘密道具。

⬆黄色いボールがゴールの目印になっている。これに触れれば、アクションステージをクリアできるのだ。

大地のワールド

ドラえもんが最初にやってくるのがこのワールド。秘密道具を全部失ってしまったドラえもんは、妖精にもらった聖水だけで戦わないといけない。このワールドにある空気ピストルを手に入れるとラクになるぞ。

⬅赤い水晶玉に聖水をかけると、足場になるブロックが出現。これで上に行くことができるね。

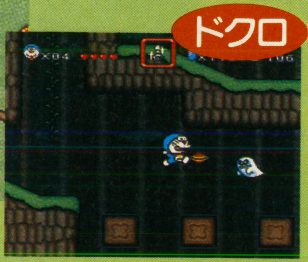
⬆ここは上ったり下ったり、起伏の激しいステージだぞ。移動するブロックは近づいてくるときにとびのろう。

⬅一定のルートをブロックが動いている。気をつけないと、ドラえもんがブロックに押しつぶされちゃうぞ。

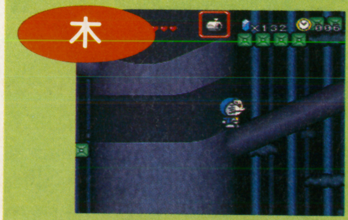
森のワールド

森のワールドでは、枝から枝に飛び移ったりするためにジャンプアクションが決め手になっている。ジャンプボタンを連打してゆっくり落下したり、ダッシュ後のジャンプで遠くまで飛ぶなどのテクニックを駆使してクリアしよう。このワールドでは、空気砲が見つかる。よく探して、必ず手に入れておこう。

⬅足場になる枝から枝へジャンプで飛び移る。波を描くように飛んでくる敵に注意しよう。



⬆ここの足場は、上に乗ると落ちてしまうぞ。落ち始めたら、ジャンプで次の足場に飛び移れ！



⬅木がトンネルのようにくり抜かれている。見た目は先に進めそうになくても、とりあえず木に体当たりしてみよう。

のワールド

火のワールドで手に入る武器は竜巻ストロー。上に放物線を描くように飛んでいくので、上にいる敵に対して便利！ 早めに手に入れよう。

下が溶岩だったり、足場を踏みはずすと下に何もないところが多いので注意。

火

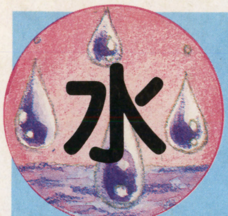
⬆移動するブロックから落ちると、下は火の海というところがほとんどだぞ。移動する先をよく見ていこう。

炎

⬆空中に足場がたくさん浮かんでいるステージ。慎重にジャンプをして、確実に先に進んでいこう。

溶岩

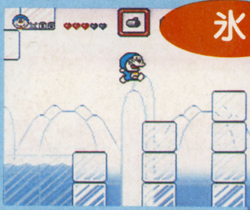
⬅このステージで注意すべき敵がこいつ。足で震動を起こしてドラえもんにダメージを与える。



のワールド

水中を泳ぐステージや強制スクロールで氷の上を進むステージなどがある水のワールド。水中ではジャンプボタンで泳ぐことができるぞ。このワールドで手に入る衝撃波(しょうげきは)ピストルは、床や天井、壁などで跳ね返って飛んでいく。迷路状になった水中面では、とても役に立つ武器なのだ。

氷



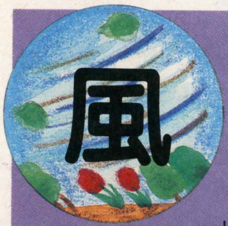
➡氷の上がツルツルすべるうえに、足場がせまい。ジャンプ連打でゆっくり落下。

⬇ここは完全な水中面。ゴール目ざして、右へ右へと泳いでいこう。わりと楽な面だ。

海底

深海

⬅下へ下へと潜っていくステージ。深くなるほど、画面全体が暗～くなっていくぞ。



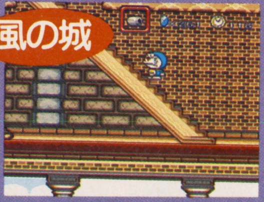
のワールド

空の雲の上にある風のワールド。それだけに、雲の上から足を踏みはずすとアウトになってしまうぞ。手に入る武器はカミナリ太鼓(だいこ)と転ばし屋だ。この風のワールドをクリアすれば、あとはのび太たちと妖精の女王を助けにいくだけだぞ。取り残した武器はないかな？

雲の上1

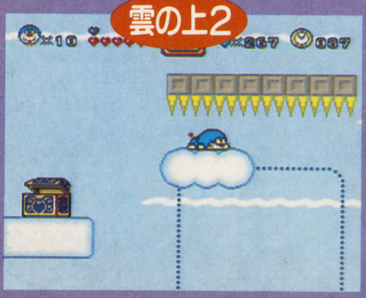
⬆雲から雲へとジャンプで飛び移っていく。もちろん、雲から落ちるとドラえもんが1人減るぞ。

風の城



⬆階段で他の階へ移動できるという以外は、長い廊下を進んでいくだけ。でも敵には気をつけてね。

雲の上2



⬅レール(?)の上を移動する雲を乗りついで先へ進む。こんなところでは、しゃがまないとキケン！

アクションステージをクリアするコツを伝授

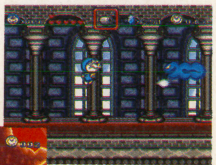
1 敵は踏んづけて倒せるぞ!!

ドラえもんは数々の武器で敵を倒すだけでなく、ジャンプで敵を踏んづけても倒すことができる。敵を足場にして高いところのアイテムを取ったりすることもできるので覚えておこう。

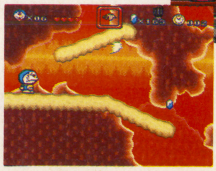
⬅敵の上にジャンプで飛び乗るだけで倒せるんだ。

2 地形にあった武器を使おう

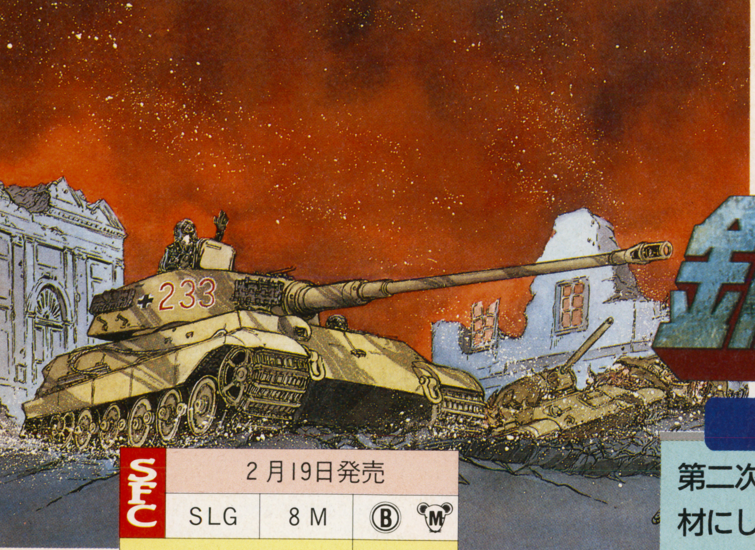
空気ピストルや空気砲は何も障害物のない平坦(へいたん)なところでは役に立つけど、そうでないところは使いにくい。その地形にあわせた、武器を使おう。上り坂ではカミナリ太鼓(だいこ)、迷路のようなところでは衝撃波(しょうげきは)ピストル、上り下りのきついところでは転ばし屋が便利だぞ。



⬆真横の敵には、空気砲が一番だぞ。



⬅竜巻ストローなら上の敵を攻撃できる。



戦車ウォーSLGの決定版!!

鋼鉄の騎士

SFC	2月19日発売		
	SLG	8M	Ⓑ Ⓜ
	アスミック		¥9,800

攻略ポイント

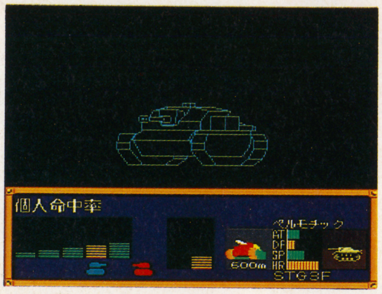
第二次世界大戦の独ソ戦を題材にした戦車戦。勝利するためのポイントを紹介するぞ！

戦闘 撃破するかミスするか!?

敵を撃破する手順を追いながら、ユニークかつシビアな『鋼鉄の騎士』バトルシステムを分析する。

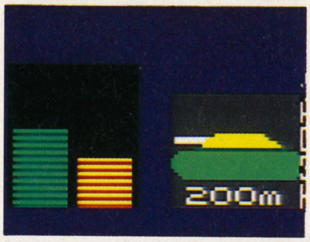
二段構えの命中判定！

『鋼鉄の騎士』では、攻撃の判定は二段構えのユニークなシステムになっている。まず命中したかどうかを判定する。うまく命中したら、次に貫徹（砲弾が装甲を貫きとおすこと）したかどうかを判定する。命中した上で貫徹すれば、撃破。命中しても貫徹しないと撃破できないのだ。ダメージという概念がないから、貫徹できないとはずれと同じ。かなりシビアなシステムになっているのだ。



⬅戦車の種類はもちろん、角度や距離によっても変化する、複雑な命中率。

運命のゲージ



⬅ドイツ軍が攻撃する時には、左側のメーターが右側のメーターの値を上回っていれば命中。ドイツ軍側が防御の場合は、右のメーターが上回っていると命中。最後に加味されるLUCK、貫徹力変動の動きに一喜一憂する。このゲーム最大のポイントなのだ。

［命中判定］近づいて撃て！

投影量
攻撃時に最初にチェックするのが投影量。単純に言えば標的の大きさだ。距離、戦車の種類、戦車の向きの3つのデータから導きだされる。横向きかつ近距離なら投影量は大きい。

⬇

個人命中率
投影量によって決められる命中率修正値。この命中率修正値に攻撃側の搭乗員それぞれが持つHR（個人命中率）の値を足して、2で割った数値が、命中率として表示される。

⬇

移動中命中率補正
もし攻撃側の戦車が移動中なら、表示されている命中率は半分に減らされてしまう。停止した状態で撃っていれば、表示されたままの数値が、最終的な命中率となる。

⬇

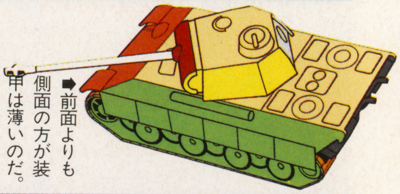
LUCK
相手の運のよさ。この値が命中率を下回ると命中するのだ。

命中!!
敵戦車に砲弾が命中。砲弾が装甲を貫通するかをチェックする貫徹判定を行う。

はずれ!!
砲弾は敵戦車をはずした。一切のダメージは与えられない。運が悪かったということ。

［貫徹判定］装甲を破れるか!?

命中判定で首尾よく命中したら、まず敵戦車のどこに当たったか（正面、側面、背面。そして車体か砲塔か）が決まる。次に貫徹したかどうかが判定される。命中判定に比べ、比較的ランダムの要素は少ないのだ。



➡前面よりも側面の方が装甲は薄いのだ。

防御力
敵戦車の装甲の厚さに、傾斜角度による修正を加えたもの。ランダムの要素はないが、どこに命中したかで数値は異なる。

⬇

距離別貫徹力
戦車の種類、そして距離によって、貫徹力は違う。距離が離れると弾のスピードが遅くなり、貫徹しづらくなるのだ。

⬇

貫徹力変動
命中判定のLUCKにあたる。攻撃側の貫徹力を±30%の範囲でランダムに修正する。貫徹力と防御力の差がギリギリの時には、この貫徹力変動が、結果を左右することになる。

貫徹！
敵戦車の装甲を貫いた。命中した場所に関わらず、貫徹すれば必ず戦車は撃破されるのだ。

貫徹せず！
砲弾は敵戦車の装甲を貫徹しなかった。一切のダメージは与えられなかった。

Ⓒ1993 ASMIK Ⓒ1991 GENERAL SUPPORT

戦術 チームワークと慎重さが決め手！

『鋼鉄の騎士』における戦車戦の、基本的な戦術を伝授しよう。

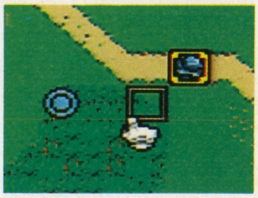
●装甲の薄い側面を狙って攻撃する！

戦車の装甲は正面の方が厚く、側面や背面は薄くなっている。例えば､このゲームに登場するソ連の戦車、BT7型を考えてみよう。車体前面の防御力は26だけど、背面は14、側面が13となる。前面と側面の差は2.0倍となるのだ。もちろん攻撃した時の投影量も、側面を狙った方が大きい。正面向きで敵の側面を狙って撃てる体勢になるように、方向転換や移動の指示を駆使するのだ！

⬅敵の視界や射界を見切って回り込むのだ！

⬆敵に側面を向けないことも重要。森に隠れる時などは……。

⬇後退させて向きを変えてから、目的地点へ到達させるのだ。



●単独行動は厳禁！

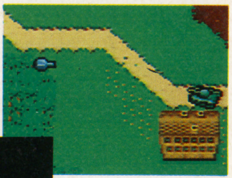
１輛の戦車だけ突出させると、敵に囲まれ撃破される危険が非常に大きくなる。たとえ硬い戦車に強い搭乗員の組み合わせだとしても、攻撃される回数が多ければ、どこかで運を使い果たしてしまう。アンラッキーな一撃で、鉄のカンオケと化すのだ。だから移動は必ず２～４台のグループ単位で考えること。なるべくいちばん遅い戦車に進撃のスピードを合わせるようにし、森や建物などの遮蔽物に隠れながら進撃するのだ。

⬆単体で突出すると、敵の餌食にされる！

⬅２～４輛で行動させるのだ！

●森や小屋に潜伏させる！

森や小さな小屋などの遮蔽物は、敵に見つかりにくい、攻撃された時の命中率が４分の１になる、という２つの利点がある。遮蔽物に隠れて敵に正面を見せていれば、よほど接近されない限り、ほとんど命中しないのだ。この遮蔽物をうまく利用できるかどうかが、勝敗を大きく左右するのだ。森と平地の境目に戦車を配置した待ち伏せ、視界を遮る小屋の後ろから忍び寄って攻撃するなど、戦いを有利に持ち込めるよう考えてプレイしよう。



⬆⬅こんな時には森の中の戦車は下手に動かさない。他の戦車で建物を迂回させて攻撃させるのだ！

●敵の行動パターンを読め！

敵発見！　でも発見直後の攻撃では、敵は2000ｍ前後の遠距離にいることが多い。よほど運がよくないと、撃破はできないはずだ。次の移動で相手がどう動くかが重要なポイントとなる。方向転換する、突っ込んでくる、逃げ出すという、３つのパターンが多いはず。敵を見つけても突撃せず、包囲できるようおびき寄せるか、有利な場所で待つのが正解だ。

⬆逃げ出す敵を包囲する。ただし、森に伏兵が潜んでいることもあり、深追いは危険だ。

●全速で進撃するパターン

敵は中央突破できると判断。森などに伏兵を配置させていれば楽に叩ける。

●正面に向けるパターン

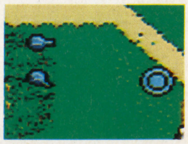
距離が離れていることが多い。有利な地形から包囲攻撃するように移動を。

●逃げ出すパターン

追撃できれば背面を攻撃できるが、敵のワナの可能性も。無理は禁物だ！

●攻撃前に停止！

移動途中に攻撃すると、命中率がガタっと落ちる。ただし、このゲームでは、移動フェイズ終了時に移動が完了していれば、停止状態とみなされる。警戒移動中に攻撃するより、全速移動でうまく停止できるようにしたほうが、攻撃の時に有利になるのだ。



⬆全速移動で必ず停止できる場所を選ぼう。

●戦車の特徴をつかめ！

３号Ｆ型に比べ攻撃力は高いけど装甲は薄い４号Ｄ型。攻撃力は絶大だけど前方66°しか撃てない３号突撃砲Ｆ型や、装甲の薄すぎるマルダー２型などなど、このゲームにはいろんな種類の戦車が登場する。マルダー２型は防御陣地専用、３号Ｆ型はオトリに使うなど、効果的な用法を考えよう。

表の見方

種別の「旋」は旋回砲塔、「固」は前方66°のみ攻撃可能な固定砲塔。略号は、メイン画面に表示されるもの。総合貫徹力は、距離別に設定された５つの貫徹力を加えたもの。総合防御力は、砲塔と車体の前面・側面・背面それぞれの防御値を加えた値。

序盤～中盤に登場するドイツ軍の戦車

種別	名　称	略　号	総合貫徹力	総合防御力	アドバイス
旋	３号Ｆ型	ＰＺ３Ｆ	100	203	ゲームスタート時は、すべてこの３号Ｆ型からとなる。攻撃力の低さが悲しい……。
旋	４号Ｄ型	ＰＺ４Ｄ	191	156	Ｔ34をぎりぎり撃破できる程度の攻撃力を持つ。でも装甲は３号Ｆ型より薄い。
旋	３号Ｇ型	ＰＺ３Ｇ	180	203	４号Ｄ型と同程度の攻撃力を持つ。装甲は３号Ｆ型とまったく同じ。接近戦に有利。
固	３号突撃砲Ｆ型	ＳＴＧ３Ｆ	350	263	固定砲塔だけあって、攻撃力は絶大。前面装甲は厚いが、砲塔の側面・背面は弱い。
旋	３号Ｊ型	ＰＺ３Ｊ	225	272	攻撃力は３号Ｇ型を上回る。また前面と車体背面の装甲だけが、厚くなっている。
固	マルダー2型	マルダー2	420	101	３号突撃砲Ｆ型を上回る攻撃力は魅力だが、装甲はないといっていいほど薄い。
旋	３号M型	ＰＺ３Ｍ	225	295	３号Ｊ型の砲塔前面に装甲を厚く張っただけ。攻撃力は３号Ｊ型と変わらない。

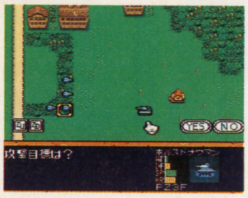
攻略 モスクワ目指して進攻せよ！

最終防衛都市ベルリンからキエフまでの４つのマップを分析してみよう。

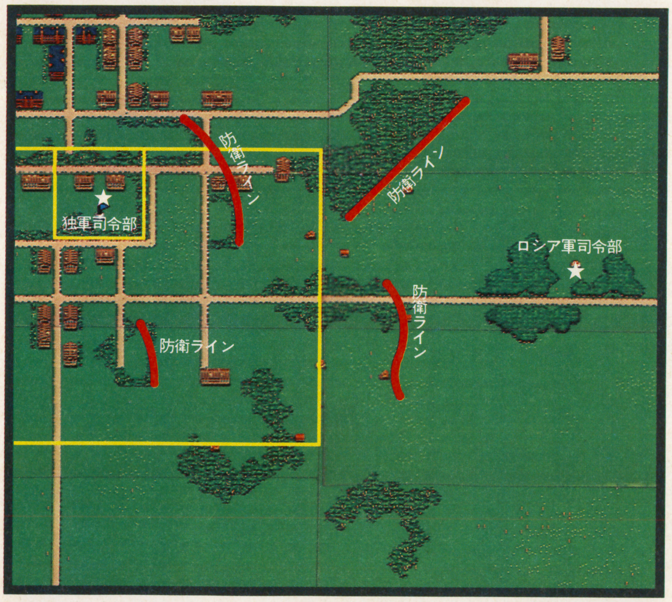
0 ベルリン防衛戦

■初心者専用マップ!?

ここを陥落(かんらく)されたらゲームオーバーという最重要防衛地点。当然進攻戦はなく、防衛戦のみとなる。ゲームスタートする時には、ブレストリトフスク進攻を選択するのが普通だから、順調に進めば用のないマップだ。待ち伏せに絶好の林が多いので、守りやすい地形。中央の林に配置して、激戦を繰り広げるか、司令部周辺に展開させて防衛に徹するかはお好み次第だ。スタート直後なら、まず負けることはないだろう。



⬆林を中心とした防衛ラインを考えよう。

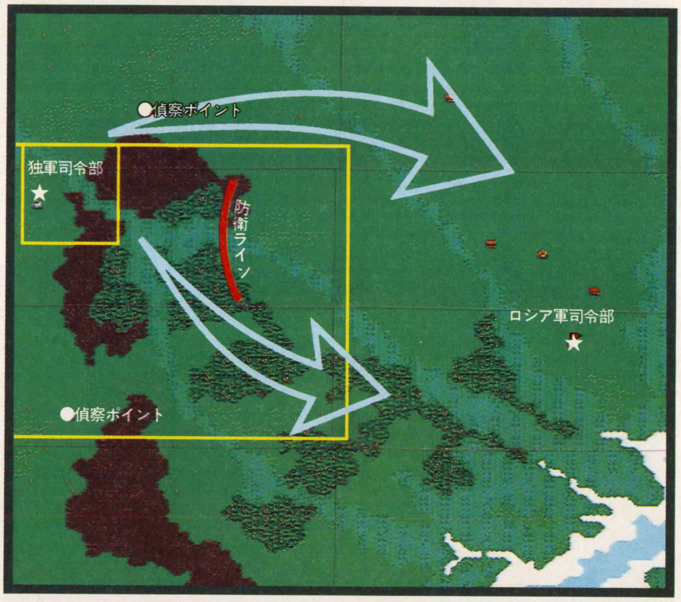


1 ブレストリトフスク進攻戦

■北部平原を迂回して進め

ゲームスタートしてすぐにこのマップに進攻すると、敵の主力はT26。800ｍ以内の距離で命中させれば、まず間違いなく火を吹く。とはいっても、力押しで攻めると思わぬ被害を受ける。中央の森を中心に伏兵を置き、北部の平原を迂(う)回(かい)して敵司令部に肉薄する。司令部は、西にある森から攻撃した方が、損害は少なくてすむ。防衛戦の場合は、中央の森を防衛ラインと考え、南北に２輌(りょう)ずつおさえとして配置するといい。

⬆中央で防御、北は迂回(うかい)しつつ敵司令部を狙うのだ。



進攻・防衛・撤退

モスクワめがけて進攻するか、踏みとどまって防衛するか、ベルリン方面に撤退して態勢を立て直すか。マップを選択する時に、この３つの戦略が考えられる。もちろんゲームをクリアするためには、モスクワに進攻するしかないのだが、進攻すればするほど敵の戦車は強くなる。シナリオ選択時の勝利確率が60%を切っていると、かなり苦しい戦いになるはずだ。そんな時には進攻を中断し、途中の町を防衛するのが正しい選択。搭乗員に経験を積ませ、新型戦車の配備を待つのだ。

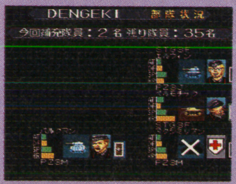
⬅パーセンテージが低い時は、防衛戦を選ぼう。

➡あまりに戦況が悪いと、本部から撤退(てったい)許可が下りることも……。

搭乗員は大事に育てよう

搭乗員は敵を撃破するたびに、ＨＲ（命中率）または速射率がアップする。ＨＲが満タン近くまで成長すれば、新米10人分の働きをする。なお、敵の弾をくらっても、脱出できれば病院送りですむ。後方で治療を受けて、２～３シナリオ後に、カムバックするのだ。

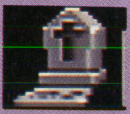
⬅搭乗員を育てることも、重要なポイントのひとつ。



⬆戦車を撃破されると、ケガまたは戦死となる。

戦死

撃破された時に逃げ遅れて戦死となると、以後のシナリオには登場しなくなってしまうのだ。



後送

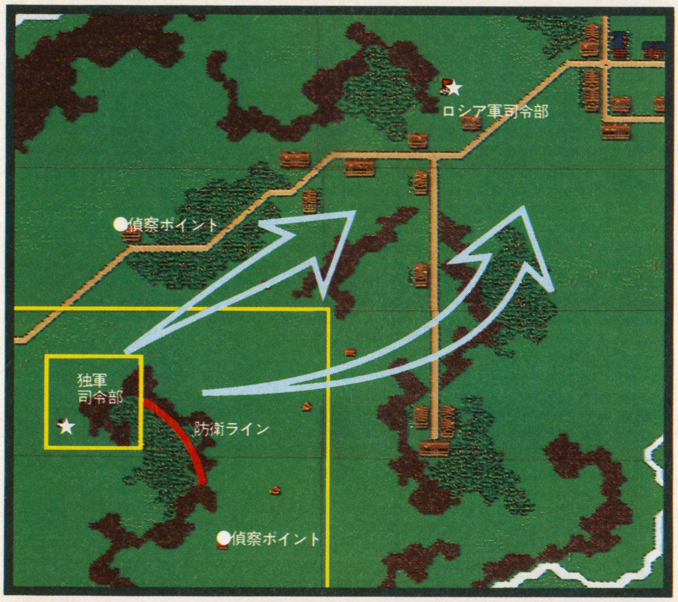
うまく脱出すると、ケガのため後送される。２～３シナリオ後の補充要員として再登場するのだ。

2 ミンスク進攻戦

■南部の森をまわりこめ

道を移動するとスムーズに進撃できるが、敵の待ち伏せを受けやすい。道の左右にある森を活用しよう。北部の森林を戦場に選ぶと、かなりの激戦となる。森に隠れられる分味方の方が有利だが、乱戦になると撃破されやすい。北は損害を出さないことが重要。北で戦闘している隊に、南部の森から東に迂回、町並みに隠れながら敵司令部を狙おう。防衛戦では中央の森がポイント。特に、南北を迂回してくる敵に注意！

⬆中央の森は防衛に徹する。北部の森から密かに進撃させよう。

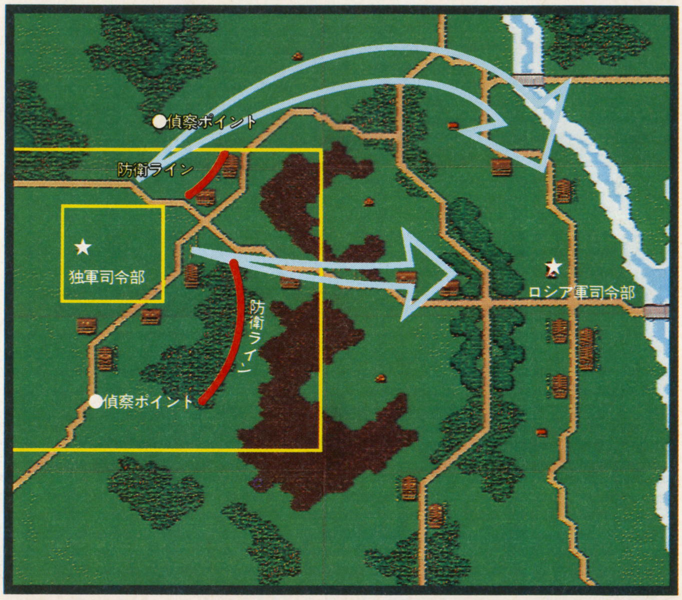


3 キエフ進攻戦

■3号突撃砲F型が必要

中央の道ぞいにある町並みには、敵の伏兵が潜んでいることが多い。中央は防衛に徹して、北部を迂回させた部隊に司令部を強襲させるのがベスト。ただし、このあたりの敵は、主力がT34A。もし3号突撃砲F型を入手していないなら、ミンスク防衛戦でポイントを稼いだ方がいい。なお、冬場の進攻作戦は、森の地形効果がなくなり、移動スピードが遅くなるので不利。春までじっと防衛に徹した方がいいだろう。

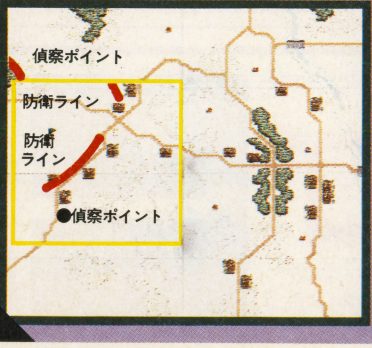
⬆中央の沼地は足が遅くなるので、狙い撃ちされやすいぞ。



冬のキエフ防衛戦

冬場の戦いは、地形を活用できない分ツライ戦いになる。例えば、このキエフのマップ。ドイツ軍司令部の東にあった林は、雪に埋もれて存在しない。また、平原を移動するスピードもガタ落ちになる。条件の悪い冬季には、無理に進攻せず、防衛した方がいいのだ。

⬅森のほとんどは、雪に覆われてしまうのだ。



冬のロシアの極寒地獄!!

序盤の強敵！ T34の倒し方

ゲーム序盤に登場するソ連軍の新鋭戦車。3号F型を赤子のようにひねり潰すモンスターだ。なにせ、至近距離から命中させても、ほとんど確実に跳ね返されるという装甲。いちばん弱い側面の装甲でも、3号J型の砲塔前面とほぼ同じ強度を持つ。このT34との戦いが、序盤戦最大のヤマ場となる。

[その1]接近して側面から撃つ

200mの至近距離まで接近し、側面を狙って撃つ。うまく車体の側面に命中しても、3号F型ではめったに貫徹しない。4号D型や3号G型なら、なんとか貫徹できるかもしれないというレベル。でもやらなきゃ勝てない！

[その2]STG3F入手まで待つ

いちばん確実なのは、3号突撃砲F型を入手するまで、ミンスク周辺で防衛戦に徹すること。この戦車は、何台もの敵を撃破したエースに対して搭乗の権利が与えられる。コイツなら800mの距離でもT34の装甲を貫ける！

PRO FOOTBALL '93

プロフットボール'93

SFC	発売中	
SPG	8M	——
EAビクター		¥8,900

攻略ポイント

本格的アメフトゲームを詳細なデータをもとに完全攻略。超専門的で上級者にも役立つぞ。

チームの戦力を知る—これが勝利へのカギだ

スポーツゲームならなんでも、勝つためのコツは選手の能力を知り、それに合わせた作戦をとること。たとえばプロ野球でも、4番にバントヒットを狙わせたり、投手に4番を打たせせたりしたら、強いチームでも絶対に勝てなくなってしまう。そんな当たり前だけど、勝つためには最も重要なことのために、ここでは各チームの特徴と、そのチームの選手のランクと位置を図で紹介するぞ。実際の画面のフォーメーションと見比べながら、誰が優れたプレイヤーかを頭に入れたうえでプレイを展開し、勝利を目指そう。

⬇データ通りにプレイをすれば、優勝するのも簡単だ。

⬆しかし、適当にやってしまうとこんなことにも。

全40チームの戦力分析

●—非常に優れた選手（赤）
●—平均以上の選手（緑）
●—並かそれ以下の選手（黒）

チームの囲みの色は緑がNFC、黄がAFC、青がスペシャルチームを表す。

ATLANTA

守備は弱いが攻撃力はまずまずのチーム。

OFFENCE

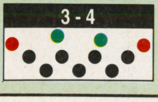
パスで攻めろ

ＱＢは肩がよく、ＷＲはキャッチが確実なので、パスで攻めろ。オープンのランも有効だ。

QB パスの正確性は並
RB パスに使え

DEFFENCE

パスには強い



ラン攻撃に弱いので陣形をランに対するものにしよう。

BUFFALO

攻撃、守備ともにトップクラスのチーム。

OFFENCE

なんでもできる

パスでもランでも攻撃可。ラインは左が強いので、そっちを攻めよう。ただしＴＥへのパスは厳禁。

QB 強肩で正確無比
RB ＃34は強くて速い

DEFFENCE

守備も堅いぞ

ほぼ文句なしだが、真ん中へのランプレイに弱いので注意。

CHICAGO

バランスのとれた確実な攻撃と強い守備力を誇るチーム。

OFFENCE

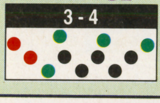
均等に攻めろ

ＲＢがパスキャッチが確実なので、そのパスを中心に、左サイドへのランをおりまぜ攻めろ。

QB 肩、正確度とも良
RB ＃35はランも強い

DEFFENCE

左から襲え



画面左のＤＬ、ＬＢが強いのでそこからＤＢを突っ込め。

CINCINNATI

攻撃、守備ともに中の上ぐらいのチーム。

OFFENCE

ショートパス！

ＲＢも含めたあらゆるターゲットへの短いパスを中心に、左オープンへのランを交えて攻めよう。

QB 肩、正確度とも良
RB ＃35はランもＯＫ

DEFFENCE

腕しだいだ

優れたＤＢの＃33をブリッツなどで多用しよう。

プロフットボール入門

～勝利をつかみとるために～

せっかくのデータも使いこなせなければ意味がない。ここではその使い方を伝授するぞ。

1stDOWN基本ルール 4回で10ヤード進もう

アメフトのルールの基本は野球のように、攻撃と守備が分かれること。その交代は、4回の攻撃で10ヤード進めないと起こる。だから4thダウン（4回めの攻撃）の時には頭を使うのだ。

⬅あと1回で攻守交代だ。

⬅攻撃権を放棄して距離を稼ぐ。

⬅成功すればまた4回の攻撃権。

⬅失敗するといきなり大ピンチ。

©1992 Electronic Arts イラスト／かんなたかし

CLEVELAND

攻撃力は並、守備は若干弱い、目立った武器のないチーム。

OFFENCE パスアタックだ

NORMAL-PRO / FAST-RUN&SHOOT

パスターゲットはＲＢ陣とＷＲ＃84。ランはラインがガタガタなので、素早く展開すること。

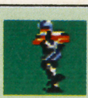
QB 肩、正確度とも優
RB ＦＢの＃34を使え

DEFFENCE パスに御用心

3 - 4

全体的には並だがＤＢのパス守備が不安。パス重点守備で。

DALLAS



バランスのとれた攻撃力と平凡な守備力のチーム。

OFFENCE 爆発力を見せろ

NORMAL-PRO / FAST-RUN&SHOOT

＃22のランで決まり。特に右オープンを使え。＃88へのロング、ＦＢ＃48へのショートパスも有効。

QB 肩は並、正確度優
RB ＃22はパスはダメ

DEFFENCE 守備はそこそこ

3 - 4

守備の方は並。安全第一で極端な守備にしなければＯＫ。

DENVER

攻撃、守備ともパワー不足だが、スピードは抜群。

OFFENCE ミラクルなるか？

NCRMAL-PRO / FAST-RUN&SHOOT

ランもＦＢ＃30を含めたパスもよく、バランスよく攻撃できる。ラインが弱いので速く仕掛けよう。

QB 肩は優、正確度良
RB ＃28は文句なし

DEFFENCE スピードで勝負

3 - 4

スピードが抜群の守備。パスには強い。ブリッツを多用しろ。

DETROIT

抜群のＲＢとその他大勢といったバランスの悪いチーム。

OFFENCE ランがすべて

NORMAL-PRO / FAST-RUN&SHOOT

スーパーＲＢ＃20を十分に活用しよう。ＷＲ陣がダメなので彼にショートパスを投げるのも手だ。

QB 控えの＃９を使え
RB ＃42もパスは上手

DEFFENCE 実力は中くらい

3 - 4

（向かって）右の守備が強いが、左がパスに弱いので注意。

GREEN BAY

守備は並、攻撃は並以下というかなり辛いチーム。

OFFENCE 短めのパスで

NORMAL-PRO / FAST-RUN&SHOOT

ランはダメ、ＷＲも遅い、ＱＢが弱肩と三重苦。捕球は全員が上手なのでショートパスで攻めろ。

QB 弱肩だが正確
RB ＃39の方がまし

DEFFENCE ＬＢは強いぞ

3 - 4

ラインは弱いがＬＢは強い。左側のタックルミスに注意。

HOUSTON

優れたＱＢと強力ディフェンスのチーム。

OFFENCE パスアタックだ

NORMAL-PRO / FAST-RUN&SHOOT

ＦＡＳＴに固定してとにかくパスで攻めろ。ランは、センターを突いて、少し距離を稼ぐ役目で。

QB 最強肩、正確度優
RB ＃44もランは苦手

DEFFENCE 守備も強いぞ

3 - 4

全体的に強いが、(向かって)左がやや弱いので注意。

INDIANAPOLIS

攻撃、守備ともに並以下という、初心者お断りのチーム。

OFFENCE こまったぞ

NORMAL-PRO / FAST-RUN&SHOOT

ＮＯＲＭＡＬでパス攻撃というのがオススメ方法。ラン攻撃は期待出来そうになく、ラインも弱い。

QB 肩、正確度とも良
RB ＃39のパスに期待

DEFFENCE パスに弱いかも

3 - 4

ＤＢはタックルは激しいがカバーがヘタ。自分で操作しろ。

KANSAS CITY

強いＲＢと強力ディフェンスのパワーあふれるチーム。

OFFENCE パワーで押せ

NORMAL-PRO / FAST-RUN&SHOOT

常にＮＯＲＭＡＬに固定して戦おう。とにかく２人のＲＢでパワーランだ。特に左側を突こう。

QB 正確度のみ優
RB ＃23はパスも上手

DEFFENCE 素早くツブせ

3 - 4

反応が早く、タックルも強いが真ん中のＬＢが弱点。

LOS ANGELES

パス攻撃に優れたチームだが守備が弱い。

OFFENCE バランス重視で

NORMAL-PRO / FAST-RUN&SHOOT

ＮＯＲＭＡＬの方がパスに関しても高い能力の選手が登場する。ラインが強いのでロングパスも。

QB 肩、正確度とも良
RB ＃39はパスも上手

DEFFENCE 腕でカバーだ

3 - 4

両オープンへのタックルが弱いので、常に気を配ろう。

MIAMI

爆発的な攻撃力と並の守備力のチーム。

OFFENCE パス、パス！

NORMAL-PRO / FAST-RUN&SHOOT

リーグ屈指のパス攻撃力を誇る。必ずＦＡＳＴで攻めること。ラインが強いのでロングパスを狙え。

QB 肩、正確度とも優
RB ＃21はランもスゴい

DEFFENCE パスが怖い

3 - 4

ＤＢのパス守備がいま一つ。ラインのラッシュでツブせ。

MINNESOTA

高いレベルで、攻守にバランスのとれたチーム。

OFFENCE ランで攻めろ

NORMAL-PRO / FAST-RUN&SHOOT

左へ＃33を走らせよう。ＦＡＳＴ→＃21ランでもＯＫ。ＱＢ、ＷＲとも堅実だがロングパスは苦手。

QB 肩は並、正確度良
RB ＃46はパスが上手

DEFFENCE 鉄壁のパス守備

3 - 4

ＤＢのパスカバーは完璧。向かって左のＤＬ、ＬＢも強い。

NEW ENGLAND

地味ながら確実なパス、ランのバランス攻撃が可能。

OFFENCE まとまってるぞ

NORMAL-PRO / FAST-RUN&SHOOT

＃32のランはまずまず。またＦＡＳＴ＝ロング、ＮＯＲＭＡＬ＝ショートとパスを使い分けよう。

QB 肩、正確度とも良
RB ＃32にパスはダメ

DEFFENCE ゾーン守備はダメ

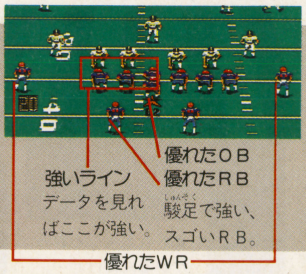
3 - 4

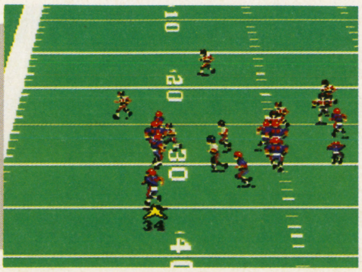
ＳＦが弱く、タックルがダメなため、ゾーン守備は禁物。

2ndDOWNデータの使い方①
強いサイドを攻めろ

ランプレイは強いラインの側に走るのが基本。守備側にＲＢがタックルされる前に、何ヤードか前進できるし、守備ラインに穴が開くことも多いのだ。またパスの場合でもＱＢがそちら側にロールアウトすれば、パスを投げる時間が稼げるぞ。

BUFFALOの場合の攻略ポイント





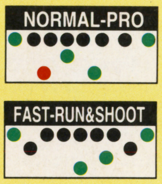
←ＲＢにトスして強いところを走らせれば、この通り大成功。

アメフト用語の基礎知識
①ブリッツ　守備側が、おもにパス攻撃を防ぐために、ＤＬ以外にＬＢ、ＤＢを敵に突っ込ませる戦法
②ダイブ　ＱＢがＲＢに素早くボールを手渡して、そのままＲＢがしゃにむに前に進む（体を投げ出す）プレイ

NEW JERSEY

確実な攻撃を繰り広げられる攻撃陣と並の守備力のチーム。

OFFENCE 攻撃は多彩だ



パスも確実、ランも強いので、何でもできる。ただしＦＡＳＴは使わない方がいいだろう。

QB 肩、正確度とも良
RB #32はパスも上手

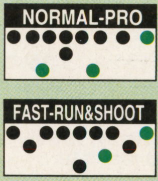
DEFFENCE まさに中流

そう欠点もなく、そう強くもない守備。読みの勝負だ。

NEW ORLEANS

並程度の攻撃力と、１、２を争う守備力のチーム。

OFFENCE なんでもできる



ロングパスを除いてなんでもこなす攻撃陣だ。特に#20は強く、またパスも上手。ラインは並だ。

QB 弱肩、正確度良
RB #25もまずまず

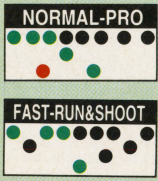
DEFFENCE ナンバー1かも

ＬＢ、ＤＢは最強。ラインを含めてランにちょっと弱いかも。

NEW YORK

強力ディフェンスと強いラン攻撃が売りもののチーム。

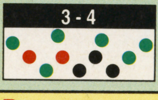
OFFENCE ランで切り裂け



ＱＢは良いもののＷＲがイマイチのチーム。そのためにもランで攻めたい。ＲＢ陣はパスも上手。

QB 弱肩、正確度優
RB #27は強く、速い

DEFFENCE まだまだ強い

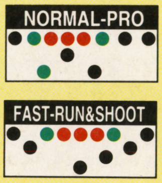


各所に良い選手がいる優秀な守備。左側からラッシュだ。

OAKLAND

決め手のない攻撃と、パスには強い守備を持つチーム。

OFFENCE パワーで攻めろ



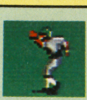
ＲＢは並だが、真ん中のラインが非常に強い。ダイブ、オフガードなどでごりごり攻めよう。

QB 肩、正確度とも並
RB #29がエース

DEFFENCE ランには弱い

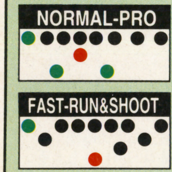
ＤＢは強いが、フロントが並。特にオープンのランに注意。

PHILADELPHIA



一般チームでは屈指の守備を誇り、攻撃もまずまず。

OFFENCE QBの一人舞台



ラインが弱いので右に左に走りながらパスを投げよう。最初からＱＢのランと決めるのも手だ。

QB 走れて投げれる
RB パスは全員上手だ

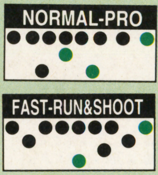
DEFFENCE ＬＢを使え

両サイドのＬＢは強力。積極的にパスラッシュしよう。

PHOENIX

並の攻撃力と並の上の守備力を持つチーム。

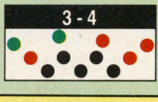
OFFENCE 速く攻撃しよう



ＷＲが鈍足なので短いパス中心になるだろう。ＲＢは並だが、ラインがラン向きのためランもＯＫ。

QB 肩は良、正確度並
RB #34はパスも上手

DEFFENCE ＬＢでラッシュ

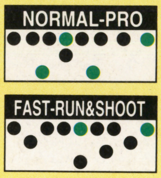


ＤＬは並以下だが両わきのＬＢが俊敏で強い。活用しよう。

PITTSBURGH

見どころのない攻撃と見どころのない守備のチーム。

OFFENCE 走れ、走れ！



ラインは弱いがとにかくラン。そのためにもずっとＮＯＲＭＡＬで。#29、33とも良い選手だ。

QB 控えの#14を使え
RB #33はパスも上手

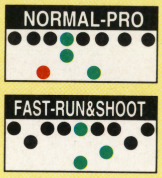
DEFFENCE パスに戦々恐々

とにかくＤＢが弱点。常にパスを念頭に置いた守備が必要。

SAN DIEGO

強いＲＢ陣の攻撃と、使い方によっては強い守備を持つ。

OFFENCE 強烈ラン攻撃



例外的にどのＳＥＴを選んでもＯＫ。ランだけでなくパスも、ダメなＷＲではなくＲＢを使おう。

QB 肩、正確度とも並
RB 全員強く、速い

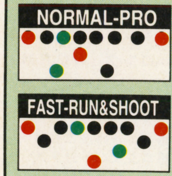
DEFFENCE ランには強いが

ＤＬはランに強いが、真ん中のＬＢを含め、パスにやや難。

SAN FRANCISCO

優れたＱＢ陣に高い守備力を持つリーグ屈指のチーム。

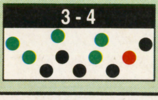
OFFENCE パスなら任せろ



スゴいＱＢにスゴいＷＲ、強いラインとパスに関しては完璧。ランも#30はなかなかグッド。

QB 強肩で正確度良
RB #44のパスも有用

DEFFENCE 敵の策を読め

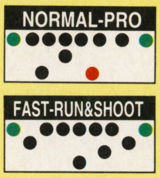


ＳＥＴに合った選手が出てくるので、読みが当たれば強い。

SEATTLE

ダメなＱＢ率いる攻撃陣と、中の上の守備力を持つ。

OFFENCE #32がすべて!?



ＱＢがひどいのですべてはＲＢ#32しだい。ランはもちろん抜群のパスキャッチを誇る。

QB 弱肩、正確度ナシ
RB ランは#32だけ

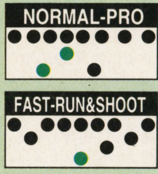
DEFFENCE ランには弱い

パスに対しては強いが、全体的にランに弱いので注意。

TAMPA BAY

守備は並、攻撃は単調という弱いチーム。

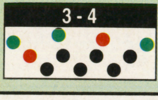
OFFENCE 速さで勝負



致命的な欠点はラインの弱さ。ランでもパスでも速攻でいかないとダメ。またＷＲもボロボロ。

QB 肩、正確度とも良
RB #33はパスもＯＫ

DEFFENCE 守備は並か

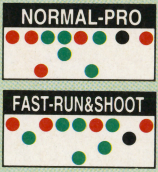


ややフロントが弱いものの守備はまずまず。#51を使え。

WASHINGTON

攻撃、守備とも強い、レベルの高いチーム。

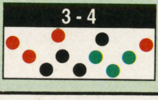
OFFENCE 安心して攻めろ



ラインが非常に強いためじっくり攻められる。またＷＲ、ＲＢのパスキャッチも非常に巧み。

QB 肩、正確度とも良
RB #21のランは特A

DEFFENCE 守備も強いや



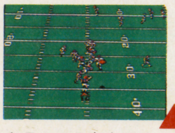
ＬＢ、ＤＢの強さは特筆もの。特にパスには完璧かも。

3rdDOWNデータの使い方②
選手交代に気をつけろ

攻撃時に、最初の選択（ＳＥＴ）で選手が交代するのは見ての通り。図では、ラン用にＮＯＲＭＡＬ、パス用にＦＡＳＴを採用しているが、これが良い選手を出場させる選択なのだ。ただし、ＦＡＳＴだとよいＲＢが引っ込むので注意。

Ⓐまちがえるとパスもボロボロ

パスというのでＨＡＮＤを選択。ところが投げた選手はパスキャッチの下手なＲＢに交代していた。これじゃ失敗だ。

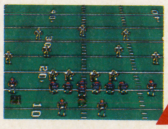


⬆ＦＡＳＴならＷＲがいるんだけど…。

⬇誰もいないのに落としてしまった。

Ⓑノーハドルオフェンスを使え

敵が極端な守備を敷いてきた時にⓎを使えば、すぐに攻撃を開始でき、敵は交代できないため逆をつけば楽勝だ。



⬆パス重視の守備を敷いているな。

⬇こんな時はラン。やった、成功だ。

アメフト用語の基礎知識 ③オフガード 攻撃のラインは真ん中にセンター、その両脇にガード、そしてタックルと並ぶ。そのセンターとガードの間のこと。またそのプレイ。ちなみにタックルのすぐ外側をオフタックル、という。

ALL MADDEN

GREATに比べると若干劣るが、非常に強いチーム。

OFFENCE RB陣はスゴすぎ

NORMAL-PRO / FAST-RUN&SHOOT

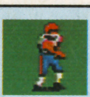
オールスターなのでどれも強いが、特にすごいのはRB。またWRも優秀なのでパスも自由自在だ。

QB 肩、正確度とも良
RB 特に#20、34が優

DEFFENCE まず問題なし

3-4

しいて言えば中央へのランと真ん中奥へのパスに弱いかも。

MADDEN GREATS

非の打ちどころのない、パーフェクトなチーム。

OFFENCE 負けるわけない

NORMAL-PRO / FAST-RUN&SHOOT

アメフトの歴史を通じてのオールスターだけに欠点はない。特に左サイドの強さは完璧。

QB 肩は良、正確度優
RB 速さ、強さとも優

DEFFENCE 守備も完璧

3-4

攻撃以上に欠点がないのが守備。操作の必要がないくらい。

MIAMI72

パスは全くダメだが、スーパーなRB陣が武器のチーム。

OFFENCE ランで攻めろ

NORMAL-PRO / FAST-RUN&SHOOT

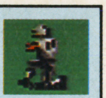
パスはダメだが#22、39のランはスゴい。強いオフガードへはもちろんオープンへ走ってもいいぞ。

QB 控えの#15がマシ
RB パスはRBだけに

DEFFENCE パスには強い

3-4

総じて強く特にパスには完璧。LBのタックルミスに注意。

OAKLAND76

強力なRBと確実なパス攻撃を持つ強力チーム。

OFFENCE 投げて走って

NORMAL-PRO / FAST-RUN&SHOOT

#32の左へのランにWRへのパスをミックスして攻めろ。その時必ずNORMALで攻めること。

QB 肩、正確度とも良
RB #28も能力は高い

DEFFENCE 全体的に強い

3-4

スキのない守備だ。LB、DBがいいのでランに絞(しぼ)って戦え。

DALLAS77

攻撃、守備ともに高いレベルでまとまったチーム。

OFFENCE ラン中心で

NORMAL-PRO / FAST-RUN&SHOOT

#33、44のランを軸にプレイをしよう。パスの場合は#88を目標に。ラインが強いのでロングパスだ。

QB 肩、正確度とも良
RB #44、26はパスも

DEFFENCE 守備はスゴいぞ

3-4

全ポジションとも強く、怖いのはLBのタックルミスだけ。

PITTSBURGH78

史上最高クラスの守備を持つチーム。攻撃力も高い。

OFFENCE パス、ランOK

NORMAL-PRO / FAST-RUN&SHOOT

ランもパスも優れているが、その能力を引き出すためにも必ずNORMALで攻めよう。

QB 肩は良、正確度並
RB #32はパスも得意

DEFFENCE 鉄の壁だ!!

3-4

パスに対しては完璧ながら、左側へのランだけ少し心配。

WASHINGTON82

強力RBに加え、ロングパスOKの優れたQBを持つ。

OFFENCE やっぱり強いぞ

NORMAL-PRO / FAST-RUN&SHOOT

スペシャルチームにふさわしく、やはりスゴいRBとWRを持つ。ただしラインが弱いので注意。

QB 肩、正確度とも優
RB #25はパスも上手

DEFFENCE パワーに弱いか!?

3-4

スキのない守備だが、しいて言えば中央のランに弱いかも。

SAN FRANCISCO84

パス攻撃は強力だが、スペシャルチームの中では守備に難。

OFFENCE これまた強いぞ

NORMAL-PRO / FAST-RUN&SHOOT

スゴいQBとRB#26がいて、なんでもできる。左オープンのプレイや、RB#33へのパスが有効。

QB 肩、正確度とも優
RB #33はランも強い

DEFFENCE もひとつかな〜

3-4

DB以外はそこそこ。パスには強いがランに不安も。

CHICAGO85

史上最高のRBと強力守備のチーム。パスがやや弱い。

OFFENCE 左を駆け抜けろ

NORMAL-PRO / FAST-RUN&SHOOT

完璧なRB#34で強い左を突こう。またロングパスも有効だが、確実性に乏しいのが難点。

QB 肩は並、正確度良
RB #34、26はパス可

DEFFENCE 自慢は守備だ

3-4

パスには鉄壁で、その上ランにも強い。ほとんど完璧。

NEW YORK86

RBはすごいが、全体的に小粒。スペシャルの中では弱い。

OFFENCE オープンへ走れ

NORMAL-PRO / FAST-RUN&SHOOT

ラインが弱いのでRB#20はオープンへ走らせよう。パスはTE#89をターゲットにすること。

QB 肩は良、正確度並
RB #20はパスは苦手

DEFFENCE 左からツブせ

3-4

(向かって)左が強いので、そこのLB、CBでブリッツだ。

BUFFALO92

攻守にバランスがとれてるがスペシャルでは弱いチーム。

OFFENCE なんでもOK

NORMAL-PRO / FAST-RUN&SHOOT

パスの時も選手はNORMALのままがよい。またパスはロングが#80、ショートは#83に投げろ。

QB 肩は良、正確度優
RB 全員パスは得意

DEFFENCE パスがポイント

3-4

DBに不安があるので、左のDL、LBで敵QBを襲え。

WASHINGTON92

スペシャルの中では最弱のチーム。特にパス攻撃はつらい。

OFFENCE ランか、パスか

NORMAL-PRO / FAST-RUN&SHOOT

RB#21にパス、ランで左サイドを走らせよう。またパスの時もNORMALの方がオススメだ。

QB 弱肩、正確度並
RB #37も両方上手

DEFFENCE LBを使え

3-4

パスには強いがランは苦手。LBを操作して確実に止めろ。

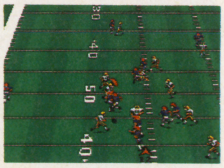
4thDOWN 実技編 絶対役立つプレイはこれだ!

特徴はつかんだけど、うまく攻撃できないでいるキミのために、ここでは役に立つプレイを紹介しよう。どちらもNFLでよく使われるプレイ。守備しだいだけどほとんど成功するパスだ。

A RBへの短いパス

選択	NOR	PRO	CROSS	Ⓨで
手順	MAL	SET	PASS	パス

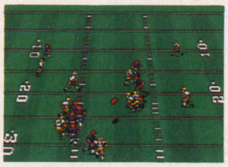
最も使えるのがこのプレイ。RBなら捕球後にロングゲインも狙えるぞ。


⬅必ず敵のマークがいるかどうか確認。

B ゾーンの切れ目を狙ったパス

選択	FA	RUN&	POST	Ⓑで
手順	ST	SHOOT	IN	パス

次は見栄えのするプレイ。タイミングが難しいが成功すると本当のNFLみたい。


⬅こんな情況でパスを通す。スリル満点。

アメフト用語の基礎知識 ④ポジションの別名 ポジションの略称に関しては、代表的なのは、取り扱い説明書でも分かる通り。しかし同じポジションも、別名表記もあるので注意。例えばRB>HB・FB、DB>CB・SFなど。

電撃ウラワザEX

だってボクたちハッカー電撃隊なんだもん！って感じよね

ファイナルファンタジーV

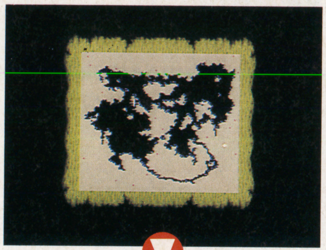
SFC

隠されたジョブ発見！ その名も「ものまねし」!!

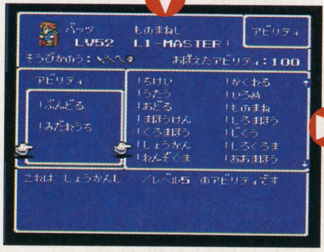
全部で21種類しかないと思われていたジョブの数は、実は22種類あったのだ！ その名は「ものまねし」！ 武器は杖・ロッド・ナイフしか装備できないけど、防具はリボン以外なら全て装備することができるのだ。そのうえアビリティを3つも付けられる（たたかうとアイテムを含む）からコイツはとってもおいしいよね。そしてそのアビリティである〝ものまね〟。その名の通り何でもまねするんだけど、敵の攻撃をまねするんじゃなく、仲間が直前に選んだコマンドをまねするというスグレもの。例えば前のキャラが〝れんぞくま〟でバハームトを2回唱えたら、〝ものまね〟でMPを消費せずにバハームトを2回唱えられるし、〝どうぶつ〟などの特殊攻撃だってまねできちゃうぞ。アビリティをうまく組み合わせれば、驚異のバハムート8連発なんて荒ワザだって可能だ！

残念ながらこのジョブを覚えられる場所は教えられないけれど、怪しい場所を調べまくれば必ず見つかるはずだ。このジョブを手に入れずに『FFジョブマスター』とは言えないぞ。今すぐ探索に旅立て！

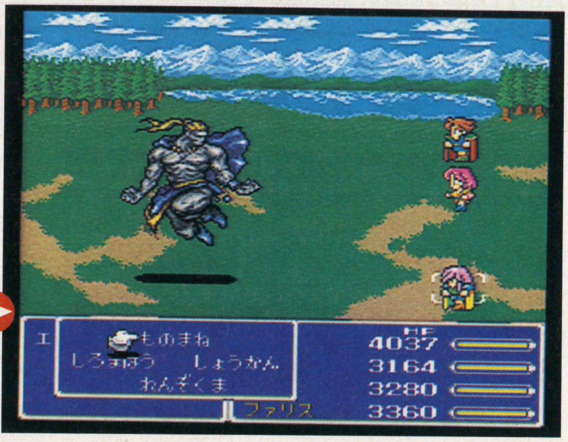
大阪府　とんぺりクン



⬅「ものまねし」を覚えられる場所はどこにあるー？



⬆ほら、付けられるアビリティは3つ。何を付けようかなぁ。ワクワク。



⬆ほら、ものまねができるぞ。ちなみにこの〝ものまね〟のアビリティは999のアビリティポイントを稼げば覚えられるのだ。

ソニック・ザ・ヘッジホッグ2

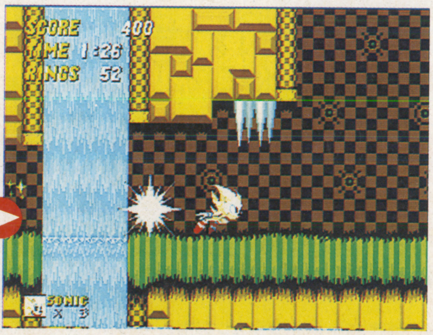
MD

とてもうれしい面セレクト＆スーパーソニック

まずオプション画面のサウンドテストで19→65→9→17の順に曲を聞こう。そしてタイトル画面に戻り、Ⓐを押しながらⓈで面セレクトの登場！ さらに面セレクト画面のサウンドテストで4→1→2→6の順に曲を聞き、好きな面を選んでゲームを始め、コインを50枚以上集めてジャンプしよう。なんとこれだけで、無敵の金髪「スーパーソニック」に簡単に変身できるのだ！ こりゃあオトクでしょ？

長崎県　震度BADクン

➡好きなステージが選べるから、いきなりスペシャルステージにも直行できるぞ！



⬅ポンポンと曲をいくつか聞くだけで、ラクにスーパーソニックになれるなんて！ それにしてもカッコイイよねぇ。

ウラワザのハガキはSFC、FC、GB、PC、MD、なーんでもOK!!

弁慶外伝　SFC
地　サウンドセレクト

ゲームを開始するとき、主人公の名前を「音楽会」と入力しよう。すると、サウンドセレクトが楽しめてしまうのだ。音楽に合わせて、猫がかわいい踊りを披露（ひろう）してくれるぞ！　このゲームの音楽はとてもイカしている曲が多いから、ゆっくりと楽しめるね。

千葉県
勝浦有紀クン

⬅えーと、音楽会と。これでいいのかな？

⬅ややっ、猫が踊っている！　負けるモンか、こっちだって踊ってやるぜ。

三國志Ⅲ　SFC
天　驚異の新君主！

➡おおっ、枠（わく）の外に数字が現れたぞ。これさえ出れば、もうOKだ。

⬇見よ！　全ての能力値が100の新君主（せいしゅ）だ。これで、全国制覇だ！

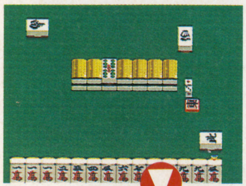
ボーナスポイントを振り分けるとき、「陸指」以外に全て振り込み、2つの問いに「否」と答えよう。すると、カーソルが「陸指」のところに出るので、✚の左を押すと、枠（わく）の外に数字が現れる。このとき、上×2回、Ⓛの順に押すと、なんとボーナスポントを増やせるのだ。これで、最強の新君主が作れるぞ！

石川県　石田和クン

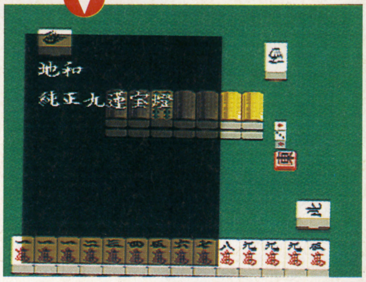
S（スーパー）ニチブツマージャン　SFC
雲　配牌を替えられる

リーグ戦などの4人打ちの状態で、「東○局」などと、表示されたら、セレクトボタンを押し続けよう。すると、自分の配牌が入れ替えられるようになるぞ！　左右で移動、上下で牌の種類を替えられるので、どんどん積み込もう！

鹿児島県
豊田晶クン



⬅でんででーん、牌を自分の好みで替えちゃうよーん。うりうりぃー！



➡見よっ、夢にまで見た九蓮宝燈（チュウレンポート）だぜ!!　夢じゃない。う、うれしぃー。

S（スーパー）テトリスⅡ　SFC
闇　スペシャルレベル

とっても、難しいスペシャルレベルが発見されたぞ！　テトリスのⅠPのとき、レベル選択画面でⅡコントローラのⓁ、Ⓡ、㊦を同時に押し、音が鳴ったら成功。レベル20から上のスペシャルレベルが選べるようになるのだ。スペシャルは最高9レベルまであるけど、これはすごく難しいので、相当頭をひねらないとクリアできないぞ。

岩手県　梅沢至クン

➡この画面のときに、コマンド入力してと。

➡とほほ、結局はダメだったか。次は絶対にクリアするぞ。

⬆よし、今日こそスペシャルをクリアするぞ。燃えるぅ。

FFⅤ　SFC
地　秘密の武器を2つ！

ゲーム後半、ある町で入手できる2つの武器の効果を教えるぞ。それはチキンナイフとブレイブブレイド。チキンナイフは装備しなくても、逃げるたびに攻撃力が上がっていく腰抜けのナイフ。ただし装備してると、時々勝手に逃げちゃうから注意。ブレイブブレイドは攻撃力は高いけど、逃げるたびに攻撃力が下がってしまう悲しい剣なのだ。トホホ…。

大分県　岸辺のアルバムクン

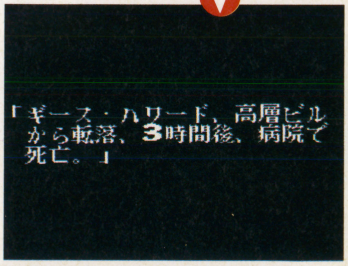
⬆逃げまくっていたら、攻撃力がこんなに低くなってしまった。こんなことならガンガン倒すんだった…。

餓狼伝説　SFC
雲　2人でエンド

チャンピオンバトルモードで、ギースにわざと負ける。ゲームオーバーになってもリセットを押さないで、ストリートファイトモードを選び、2Pをギースにして戦おう。ここでⅠPが勝つと、不思議なことに、ギースを倒したときと同じエンディングが見られるのだ。負けたら負けたときのシーンも見られるぞ。

愛知県
平良子クン

⬇ⅠPのときのギースに負けても、悔しくない。



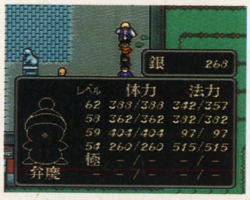
➡ちょっと、ずるい手かなぁ。ま、いいや。簡単にエンディングが見られたんだから、とりあえず万歳！

ウラワザの友

突然でスマンが「ゲーマーチーム」は解散しました！　またか…と思った人がいるかもしれないけど大丈夫、安心せいっ！（いばってどうするんだか）。今後、我らは「ハッカー電撃隊」としてパワーアップ、再出発することになったのですぅ。新メンバーも加えて6人でガンバるぞ！　ウラワザの次のクリニックのコーナーでゲームの質問に答えちゃうからよろしくねクタリンリンランラン。　：羽

ウラワザのハガキはSFC、FC、GB、PC、MD、なーんでもOK！

弁慶外伝 SFC
闇 名前がへべれけに



➡おおっ、こんな所でへべちゃんと会えるなんて（泣）。

不動、巳陰、常由、鳴沙、白蓮、弁慶の隊列で小林寺にある右側の井戸を調べよう。「ぱひょーん」の声と共に、キャラの名前がへべれけに変わるのだ！　このワザはリセットを押さない限りもどらないので、ちゃんとセーブしてから試してね。

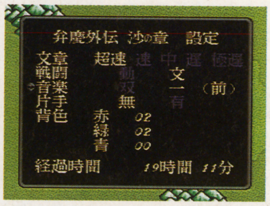
東京都　パトリオットを背負う男クン

弁慶外伝 SFC
雲 前作の音楽で遊ぶ

弁慶外伝の前作（PCエンジン版）の音楽が聴けるぞ。ゲーム中に設定画面を出して音楽を選び、✚右をずっと押し続けて画面に（前）と表示が出ればOKなのだ。

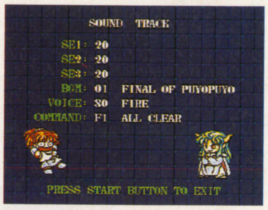
福島県　門前誠クン

⬆音楽のところで右を押しっぱなし。



⬆（前）の表示が出た。ああっ、この音がお届けできるのなら！

ぷよぷよ MD
地 サウンドテスト

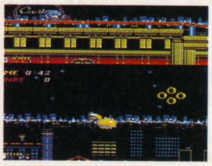


ストーリーモード（1人でぷよぷよ）で、とにかく頑張って最終ボスを倒すのだ。こうして何の意味もない戦いが終ったら、すぐに電源を落とさずにもう一度オプションモードに入ろう。すると、サウンドテストが追加されているぞ。勝利者だけの楽しみなのだ。

⬆登場キャラたちがはねまわる最高にイカしたサウンドテストだ。

大分県　板野済也クン

ソニック2 MD
天 残り人数が255に！



⬆わかるかなー。左下のスミをよーく見てみよう。

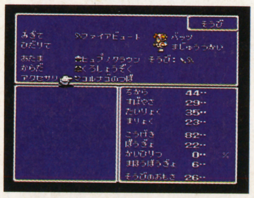
まず、対戦モードで始め、片方をゴールさせもう一方をゲームオーバーにしよう。そして2戦目で、ゲームオーバーになった方が敵にやられると、そのプレイヤーの残り人数の表示がおかしくなるのだ。実はコレ、255人もいるという意味。スゲー！

東京都　安西浩之クン

FFV SFC
天 コルナゴの壺

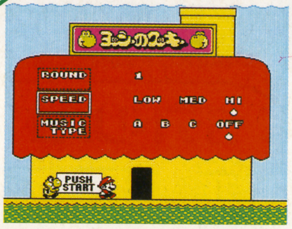
魔獣使いの「とらえる」は、普通敵のHPを$\frac{1}{8}$にしないと捕らえることはできないよね。しかし、それを$\frac{1}{4}$ですませるアイテムがあるのだ。その名も「コルナゴの壺」。アクセサリーとして装備するんだけど、入手方法はなんと秘密！　自分で見つけよう。

東京都　当りクン



⬅これがその「コルナゴの壺」。魔獣使い必携のアイテムだ。

ヨッシーのクッキー FC
雲 隠しステージ



➡この通り設定すればOK。ラウンドは99まである。

メニューでミュージックタイプをOFFにして、スピードをHIに設定する。そしてラウンドを10にしたら✚上を押しながら㋝を押そう。するとラウンド11が始まるぞ。オールクリアを目指せ！

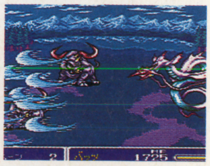
栃木県　魔法犬シロクン

FFV SFC
天 魔法のランプ

とある場所で手にはいる「魔法のランプ」。一見何の役にも立たなさそうに見えるけど、戦闘中に使うとMPを消費せずに召喚獣を呼び出せるぞ。こりゃ便利！

東京都　三和善一クン

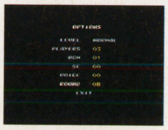
⬆これが問題の魔法のランプ。使用制限アリ。



⬆例によって入手方法は秘密だったりする。

ベアナックルII MD
光 ラウンドセレクト

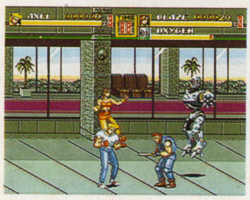
2Pの Ⓐ+Ⓑ を押しながら1P側でカーソルをオプションに合わせ㋜。これでラウンドセレクトに加え難易度に2つの新モードが追加だ。



⬅成功すればこの通り。

このゲームは奥がふかいから、いろいろデキるのがうれしいよね。

東京都　松野友宣クン



⬅いきなり最終面から遊ぶことも可能なのだ。

弁慶外伝 SFC
天 へべに会える！

へべれけと戦える場所を発見！　ホーにのって、山の奥の抜け道に行く。しかし、抜け道に入らずに川に沿って上がって行くと、つきあたりの所で戦闘に入ってしまうのだ。その敵がなんとへべ！　1万のすごい経験値をもっているのが、イカスぜ。

⬆おー、やっと会えた。うるわしのへべれけよ。感激もひとしお。

東京都　松本昌雄クン

ウラワザの友

あ、どーも。隊員中、唯一のネオジオユーザー、田島です。それにしても最近ネオジオはなんだか元気がいいねえ。ワールドヒーローズ、龍虎の拳と続いて餓狼伝説2でとどめって感じ。でも、その次ともなると、いい加減格闘ゲームではごまかされたくないね。次のゲームはアニメーションバリバリの、サンプリングで喋りまくりの「アテナ2」なんてどうでしょう、SNKさん。　：田

ウラワザのハガキはSFC、FC、GB、PC、MD、なーんでもOK！

弁慶外伝　SFC

隠れ町を見つけろ!

中国大陸の端、朝鮮半島にフィールドでは見えない開京と言う隠れ町があるぞ！　ストーリーにはまったく関係がないけど、マップ表示にはちゃんと現れるし意外な話が聞けるのだ。ちょっと遠いけど、軽い気持ちで朝鮮半島を歩き回って探してみてね。おもわぬ発見が？

⬆おー、ここが開京か。探すのにずいぶんと苦労したなぁ、ふぅ。

大阪府　横田川２月クン

FFV　SFC

物知りじいさん

４人の旅のすべてを知るおじいさんを発見。彼に合えば、これまでの戦闘回数や平均経験値、さらには宝箱回収率やセーブ回数といった様々なデータを教えてくれるぞ。一度は合って、これまでの冒険を振り返ってみてはいかがかな。

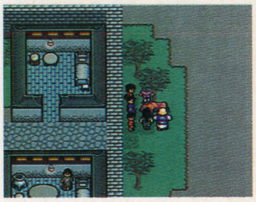
⬆某氏のデータを公開。本人いわく、「こんなにセーブしたっけ」。

東京都　ワンダーエッグマンクン

弁慶外伝　SFC

飛ばされて体力回復

ある町にいる牛に話しかけてみよう。すると、牛が怒り出してキャラが次々と飛ばされてしまうのだ。しかし、この後なぜかタダで体力が回復するぞ。このゲームはアイテムの値段が高いから、これでお金を節約できるってわけ。敵の落とすお金も少ないからね。


⬆みんなで牛をイヂめちゃいけない。でも回復してくれるんだな。

岡山県　ルパン４世クン

ソニックブラストマン　SFC

ラウンドセレクト

オプションモードの「MUSIC」にカーソルを合わせ、各面に対応した曲番に設定してⓈを押しながらⓁ、Ⓡ、Ⓡ、Ⓛ、Ⓧ。これでラウンドセレクトが可能になるぞ。対応曲番は１面：②、２面：③、３面：④、４面：⑤、５面：⑥。さらに、HITステージだけなら⑩だ。アーケード感覚で楽しめるぞ。

石川県　前略、以下略クン

ウルトラクイズ　SFC

タイムオーバー

ゲームドームの予選で、○×のフィールドに入ったらⓈ+Ⓧ。これでカウントダウンが省略されるぞ。結果が待ちきれないって人におすすめなのだ。

⬆ハイ、タイムオーバー。さて、答えは何かな？

大阪府　白い粉クン

Sテトリス II　SFC

サウンドテスト

ゲーム中、ポーズをかけてⓈを押そう。ＢＧＭが変わるぞ。同じようにしてⓈを押していく度に音楽が変わっていくぞ。これでも立派なサウンドテストだ。

⬅うーん、写真では分からないか。

滋賀県　３万でどうだクン

ソニック2　MD

びみょーな違い

タイトル画面で✚上、下、下、下、上と入力。するとタイトル画面に変化が！　どこがどう変わったか、じっくり調べてみよう。ただそれだけ。

⬆答え。TMの文字が入る。

長崎県　ちょ・う・まークン

真・女神転生　SFC

呪われてもOK！

呪われた武器を装備してしまったら、それを装備しているキャラのHPを０にしてから復活させれば、武器は残ったまま呪いは消えているのだ！

長野県　アフリカの咲く食中花クン

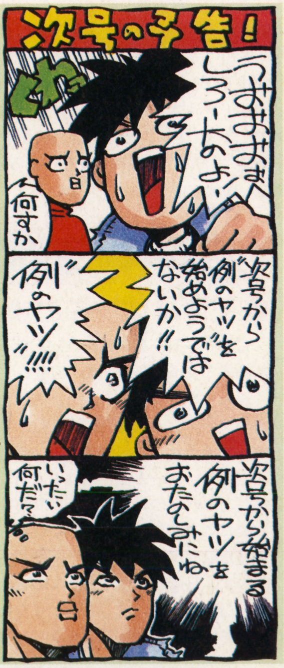
獲得商品一覧表なのだ！

- 光の賞：8000ＶＴ＋5000円分のおもちゃ券　バツグンにイカスワザに贈られる名誉ある超大賞。
- 天の賞：5000ＶＴ＋3000円分のおもちゃ券　こりゃ使える！　そんなワザにはこの賞。イカス！
- 地の賞：4000ＶＴ＋2500円分のおもちゃ券　サウンドテストなど、そこそこに使えるのがこの賞。
- 霊の賞：3000ＶＴ＋1500円分のおもちゃ券　知っているとうれしいのがこの賞。ゲーマーなら当然。
- 闇の賞：2000ＶＴ＋1500円分のおもちゃ券　こりゃあまり使わないだろ…でもおもしろいで賞。

ウラワザのハガキを送ってくれ！

ゲームをしていてアヤシイと思ったら、そのワザのやり方を確認。方法を我ら電撃隊隊員一同にわかるように書いて、ハガキかFAXで送ってくれ！　図があるといいぞ。SFC、FC、GB、PC、MDなんでも受け付けてるぞ！　キミに頼んだ！

〒101　東京都千代田区神田神保町2-22-11
カンナビル「電撃SFC」ウラワザ係
FAX 03-5276-2217



ウラワザEX

ウラワザの友

初めまして、チーズ浅田です。編集部で一番の乳製品大好きなTRPGオタクだよーん。でもSFCも負けないくらい大好き。最近、スゴクはまっているのが『弁慶外伝』。敵として「へべれけ」が出現するって聞いて探しているんだけど、まだ会えないんだよね。どこにいるんだー、殺さないから出ておいでー、でも経験値が10000もあるからなぁ…誘惑には負けちゃうかも。ケケケッ。　：浅

電撃クリニックEX

突然はじまった電撃クリニック！　あなたの悩みを完全解消する、まるで新宿の母のようなコーナーなのだ！

真・女神転生

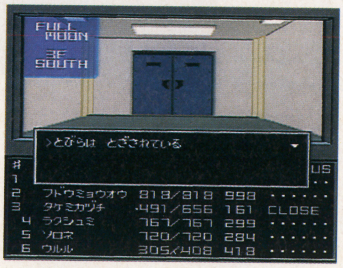
担当　メガテン梅田

●今だから言える開かない扉の謎!!

やったー、エンディングだ！　とクリアした後に「あれ？」って思わなかった？　そう、品川の大聖堂と上野の総本山に開かない扉があったでしょ。〝しもんのぎょく〟で数々の扉を開けてきたプレイヤーはくやしくてしょーがなかったはず。そういう俺は「きっとここは後でくるべき所。今はイヤや」とあきらめてそのままクリアしちゃったオバカさん。〝メガテン梅田〟の名前を取りあげられても文句が言えませんねー、トホホ…。

結論から先に言うと、これらの扉は開く！　まず品川の大聖堂だが、条件はレベル65以上で極端にロウであること。ちなみにフィールド画面で、マイキャラが時計回りに高速回転していたら間違いなく極端にロウだぞ。この状態で洗礼を受けると無条件で扉が開くようになるのだ。４つの扉の奥にはロウの最強防具である、ジーザスヘルム、ジーザスアーマー、ジーザスグラブ、ジーザスレッグが手に入るぞ！　ただし洗礼を受けてしまったら、２度とニュートラルやカオスになれないし、カオス系の悪魔は合体で作れるけど呼び出せない。ためらうようなら洗礼は受けぬが得策。

次はカオス側だけど、条件はロウとほとんど変わらず、レベル65以上で極端にカオスだってこと。フィールド画面では反時計回りね。そして洗礼を受ければ４つの扉の中にある、てんまのかぶと、てんまのよろい、てんまのこて、てんまのぐそくのカオス最強防具が手に入るぞ！　この場合も２度とロウやニュートラルにはなれないから注意。



⬅ちなみにここは品川の開かない扉だ。くやしーっすよ！

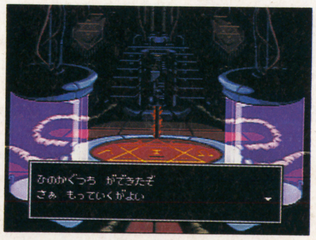
最後にニュートラルの最強防具について触れておこう。洪水後のフィールド上に４つある、赤い屋根の家の上に行くだけで、〝しもんのぎょく〟が輝いてマサカドのかぶと、マサカドのよろい、マサカドのこて、マサカドのぐそくが入手できるぞ！

●復興後の町に出現する宝箱

ゲームを進めていくと、破壊された町がどんどん復興されていくよね。なに、ダンジョンの中にばっかりこもってたから知らないって？　すぐ外に出なさい、イイこと教えるから！　秋葉原に１か所、銀座、池袋、渋谷にそれぞれ２か所、長老が宝箱をくれる館が出現しているのだ！　そこでは３つの宝箱の中から１つだけ好きな物をくれるというものだが、中身にはアタリとハズレがある。アタリ・ハズレの条件は残念ながら月に関係していること以外は言えない。しかし運良く当たれば、かなりいいアイテムを入手することができるぞ。銀座の北の館を例に取ると、真ん中の宝箱ではアタリがロンギヌスでハズレがきゅうびのムチということになる。でもかえんびんなどは完全なカスだけど、れんきのけんなどの強力な剣が出ることもあるんだから、ハズレのアイテムもバカにできないよね。逆にアタリの中にも、装備すると呪われる物があるから喜んでばかりもいられない。結局、一番イイ方法は、気に入ったアイテムが出るまで面倒くさくてもリセットを繰り返す！　これしかないよ、やっぱり。

●強力な剣の作り方って知ってる？

女神転生シリーズ共通の最強の剣は、やっぱり出現するのだ！　元になる剣は品川で入手できる〝くさなぎのたち〟。これと精霊シルフを剣合体させると、知恵＋１で攻撃力80の〝ふつのみたま〟になる。この剣に精霊ウンディーネをかけ合わせると、攻撃力180の〝あめのむらくも〟が登場するぞ。ここまでくればもう分かったも同然だ。シルフ→ウンディーネの順にきたら、残る精霊はサラマンダー（合体で作るよりもラグの店で交換した方が早い）のみ。あめのむらくも＋サラマンダーで、〝ひのかぐつち〟が君の手に！　属性に関係なく装備できて、全ての能力値が１上昇し、さらに攻撃力はまさに最強の200だ。まだ持ってないなら急いで作ろう！　メガテンマニアなら当然ってとこかな！　ね？

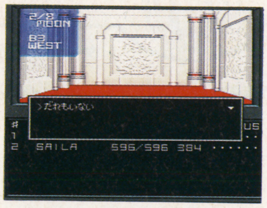


⬆今回初めて登場した「剣合体」は超イカス！　もうカッコよすぎて涙が出ちまいました。みんなもそうでしょ？

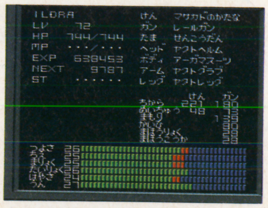
●エンディングを迎えてみたけれど

もうほとんどの人はクリアしちゃったよね。レベル60もあればエンディングは見れるけど、さらにレベルを上げて最強の仲魔を作るのもオツなもの。ベルゼブブ以外の魔王を全て作って自己満足にひたる（特にダゴン様が好き：チーズ浅田談）のもイイんじゃない。後はやっぱり全てのエンディングを見ることだねぇ。メガテンやるならコレでしょ。微妙に変わるメッセージやイベントが気持ちイイぞ。オススメはニュートラルのエンディング。全てのボスキャラと戦わなきゃいけないのはスゲェつらいけど、その分感動が大きいぞ！

ところでみんなはスペシャルモンスターって知ってるかな？　名前をディビット、ペイルライダー、だいそうじょうと言い、どの属性にも当てはまらないレベル99もある悪魔だ。コイツらの出現場所はダンジョン内の固定モンスターが出現する部屋。ここの固定悪魔を倒し、１度フィールドに出てから再びこの部屋に入ろう。普通は「誰もいない」と表示されるが、メチャクチャ低い確率でスペシャルモンスターが出現するぞ。最強と言ってもいいぐらい強いコイツらを倒すと、$\frac{1}{2}$の確率でストラディーバリ、死神の鎧、天使のラッパがそれぞれ手に入る。これらはあの〝ひのかぐつち〟よりも強力な、三種の神器とも言える最終兵器だぞ！



⬆普通はこう表示される。そうぐう確率は約250分の１。キビシー。



⬆最強装備でなくてもこれぐらいのレベルなら、なんとか勝てる。

女神転生外伝

●交渉は仲魔におまかせ

このゲームを楽に進めたいんだったら、主人公が悪魔と交渉しちゃダメ。何度も「はい・いいえ」で答えなきゃいけないから、とても交渉が成立するパターンなんて解明できない。しかも時間がかかりすぎるから、早解きしたい俺はイライラのしっぱなし。ゲーム開始時は１人だからしかたないけど、それ以外は仲魔にまかせちゃいなさい。主人公だと交渉が決裂しやすいけど、レベルの高い仲魔が話せば１発OKだ！　相手のレベルが極端に高いかよっぽど相性が合わない場合に限りまず失敗はない。それに「こうしょうちゅう…」って表示されるだけだから時間もかからないしね。

⬅とにかくこれがラクチン。自力で仲魔にするのとは大違いだ。

ただしこれを多用できるのは序盤だけ。次の大陸に渡るあたりから、イキナリ敵が強くなってしまう。歩き回るだけでもひと苦労だから、とりあえず前の大陸に戻って主人公達のレベルを上げて、〝コンバック〟で強い悪魔を作っておくのが一番良い方法。重要なのは仲魔のレベルだけだからね。

ゲームの友

愛と正義のダビスタ狂、バオウ中里参上！　というわけで電撃隊のメンバーとして活躍することになった中里ッス。よろしく！　はっきり言って俺はライターレベル１の若造だから、今回のクリニックも緊張したけど一生懸命やりました。そんな俺のレベルアップには、みんなのはげましの手紙が必要なんだ。女の子の手紙ならもっとうれしいぜ、なんてねっ。じゃあみんな、応援たのむぜ！　：中

ウィザードリィV

担当
ほやへ田島

●成功のカギはドアにあり

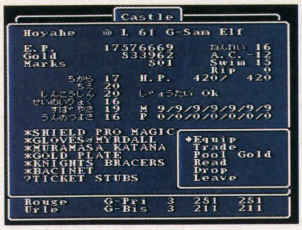
今回の『V』ではマップが不定型になり、迷宮の探索がさらに厳しくなったよね。この厳しい探索を手助けしてくれるのが、シークレットドアなのだ。広く、そして複雑になった迷宮は、シークレットドアの宝庫。その全てを知れば、手間がはぶけて生還率も格段にアップするぞ。残念ながら正確な場所は発表できないんだけど、マップを眺めてみて「こことここがつながっていると便利なのになぁ」ってな所にバッチリあったりするんだ、これが。なかには千里の道を１歩ですませちゃうスーパードア（？）もあったりして、この迷宮の設計者はかなり親切。怪しいと思ったらトコトン調べよう。それから、今回初登場の「鍵のかかったドア」は、盗賊のレベルが低いと開かない場合が多い。何度も何度もくり返せば開くこともあるけど、5、6回試してダメだったらレベルアップさせた方が早いぞ。

●正しいNPCとの付き合い方

ゲームを進行するうえで、重要な役割を持つNPCたち。彼から情報を聴いたりアイテムを買ったりするんだけど、会話の最後で、「またおいで」と言われたら、まだ隠し持っている情報がある場合が多い。特に重要な情報はなかなか口を割らないので、こまめに足を運んでおこう。また、何か隠し持っていそうなら、倒してしまうのも手だ。重要なアイテムを持っている場合、倒せば手に入ることがあるからね。ただし、迷宮内で暮らしているくらいだから、みんな実力は超一流。心してかからなければ全滅もありうるぞ。ちなみに死んでしまったNPCはカント寺院に収容される。彼らの場合は蘇生に失敗することはないので、ちゃんと生き返らせてあげよう。パーティが強力になって、モンスターでは物足りなくなったら「NPC皆殺しツアー」を行うのも面白いかも。キャラの属性が「悪」なら、一度は挑戦しよう。特に、Ｂ１Ｆに出現する「笑うヤカン」はハンパじゃなく強いけど、得られる経験値は１人あたり８万以上と、、苦労するぶん見返りも大きい。まっ、あまり殺しすぎると生き返らせても話しをしてくれなくなってしまうから、必要な情報は全て聞いてからにしよう。でないと後で泣くことになるぞ。

●速攻！　電撃流スーパーキャラ育成法

ここでは、シナリオを無視してキャラのレベルアップだけに執念を燃やす僕がたどった足跡を追いながら「経験値稼ぎポイント」を中心に解説していこう。とりあえずレベル４くらいまで稼ぎ、Ｂ１Ｆ：E20，N27の像の謎掛けにわざと間違えてワーバットを倒しまくる。ここで充分にレベルを上げ、Ｅ４，Ｎ４のゾンビを倒してトークンの入った袋を入手。それを使ってＢ２Ｆへ。さらにエレベーターでＢ４Ｆへ。ここで粘って少なくともラハリトは覚えよう。次にＢ５Ｆへ降りて、W20，Ｓ１にある泉の周辺で荒稼ぎ。この辺りはビューティー&ビーストが多く出現するので、こいつらを肉弾戦でバンバン倒すのだ。疲れたら泉で休み、MPは温存する。ついでに泳ぎのレベルもある程度あげておこう。ティルトウェイトを覚えたらもう大人。E15，Ｓ８のシュートでＢ６Ｆに降りて、Ｗ８、Ｓ９の泉へ。この泉のＦレベルは、MPが増減。減ったらリセットし、増えたらセーブ。ここでは魔法の使用限度を越えて回復するので、すべての魔法が９回使えるまでくり返すのだ。泉の最下層に出現するレディネプチューンを倒せば経験値２万前後に加えておいしいアイテムドッサドサ。装備も整えられて一石二鳥。そしてレベルが16くらいになったら、笑うヤカンに挑戦。召喚魔法で当りがでたらなんとか倒せるぞ。ここならレベルはすぐ上がるので、必要なら転職もOK。どうしても倒せない人は、Ｂ６Ｆのイベントをすっとばしていきなり Ｂ７Ｆへ行くのも手。どうするかって？　うーん詳しくは書けないけど、ヒントは「シークレットドア」をうまく使うこと。ここのE10，N12にある泉は、Ｂ６Ｆ同様MPを調整でき、加えてアイテムもランクアップ。でも、鍛えすぎにはご用心。最後の最後で…。



◆およそ3日の成果。さらなる精進を求めて、彼はいまだ迷宮をさまよう。

ウィザードリィ外伝Ⅱ

●序盤～「墓守りの鍵」入手

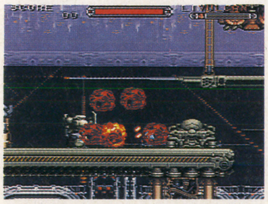
序盤ですることは３つだけ。マーフィー君（Ｂ１Ｆ：Ｅ２，Ｎ１）でレベルUPと、「ふくろうの瞳」と「砂のメダル」の入手だ。ここまでつまることはまずないんだけど、「墓守りの鍵」入手でてこずっている人は多いと思う。Ｂ５Ｆ～Ｂ７Ｆまでの３層が複雑に絡み合う「トリプルフロア」を、正しいルートで進まなければならないのだ。今回はそのルートをざっと紹介しよう。まずはＢ４ＦのE15，N14にあるシュートでＢ５Ｆへ。次に西に２歩進んでシュート。さらに東に２歩進んで、またもシュート。ここからE11，Ｎ７の階段を上がり、さらにＥ８，Ｎ８の階段でＢ５Ｆへ。そして南へ２歩進みシュートされたら、Ｅ９，Ｎ４のテレポーターを使ってＥ４，N15の階段を降りる。さらに、Ｅ７，N12のテレポートでＥ５，Ｎ４に飛び、Ｅ２，Ｎ５のテレポーターを利用してＥ０，Ｎ１にあるエレベーターに乗ろう。Ｂ５Ｆで降りたらすぐリトフェイトの呪文を唱え（重要）、Ｅ１，Ｎ０に行けば念願の「墓守りの鍵」が手に入るぞ。後はハルギスを倒すだけ。そしてその先には、まだ見ぬ世界が待っている。

重装機兵ヴァルケン

担当
ぴいず羽岡

●どうしてもクリアしたい人のために

このゲームでエンディングを見るには大事なポイントはふた～つ。まずは防御。盾をガシッとかまえるのがかっこよくてシビレルんだけど、これが超重要。シールド使用のタイミングをしっかり覚えれば、敵の攻撃を受けてもダメージはくらわないのでかなり先まで行けるようになる。次に弾を撃つ方向。通常のACTやSTGのようにキャラの向いている方向へ常に弾が発射されるわけじゃないんで、✚を操作して〝確実に敵に当てる〟ことが大切。とまあここまでやってもクリアできないなんて人は、①タイトル画面でⓁ+Ⓡ+✚上+ⓧでゲームスタート。これでコンティニューが無限に。②１面をボスのみ倒す、つまり2800点でクリアする。すると最強兵器、「ナパーム」が手に入る。なんていうウラワザを駆使だ！まっ今回のヴァルケンはかなり難易度は低い（前作のレイノスに比べて）からガンバレば誰でもエンディングは見れると思うぞ！

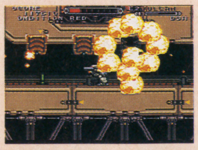


⬆防御あるのみ！　それが勝利への近道なのだ！　あわてずに。

1 １面は本当にラクチン。操作になれるのが大事かな。左に書いたように、「ナパーム」を手に入れるのがベストかもしれない。その場合、アイテムを取ってもイケナイから注意しよう。最後の砲台は飛んでよけろ！弾をよく見りゃ大丈夫。

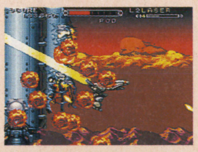
2 アステロイドの隕石にはさまれないようにしながら、主戦場へ。地雷に気をつけながら、全てのアイテムを奪取しよう。敵ボスは体力を温存しておいて、力で押しまくれば楽勝。

3 基地内の地雷にさえ気をつけておけば大丈夫。コロニーを落とさない様にしよう。



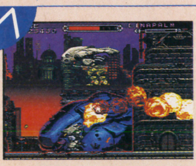
4 大気圏突入ははおっておいてもクリア可能。地表で出現するライバルは、ある程度ダメージを与えれば去っていく。深追いはしないのが得策。次のシャトル面の方がムズカシイ。前半は敵に気を取られて穴に落ちないように。

5 シャトルはまわりから壊していく。砲台にばかり気を取られているとダメージ大。



6 前半の強制スクロールはまず右端に移動する。そして左を向いてレーザーを連射。それだけでダメージを最小限に押さえることが可能。山の中のむかで君はゆっくり立ち止まってじっくり攻撃。あわてて行こうとするとやられるぞ。

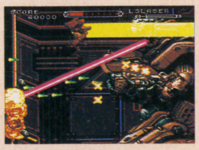
7



都市はあまり注意点はない。まあさすがに最終面だから油断は禁物だけど。ゆっくり進め！

最終ボス

こいつはもうパターン。それさえ見つければ楽勝なのだ。タイミング勝負。



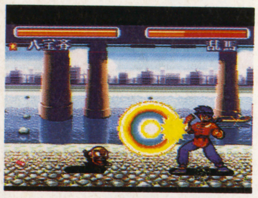
ゲームの友

どーも、梅田です。ペンネーム見て「なんだと？」って思った人もいるだろうけど、とりあえずコレでかんべんしてくれい！　それはさておき、今回から突然ウラワザのハガキやFAXが山ほど届いて超ビックリ！　読者のみんな、たくさんのネタをありがとう。中には早くもファンレターもあったりして、もう梅田は感激しました。これからも電撃SFCとハッカー電撃隊をヨロシク！　：梅

らんま1/2 爆烈乱闘篇　担当 バオウ中里

●八宝斉をキワめるために

デバッグモード（対戦のステージ選択画面でⓇ+Ⓧ+Ⓐ）で選べる八宝斉。こいつの特徴は「キャラが小さい」という点である。敵の上段攻撃を受けないという利点もあるが、攻撃の間合いが他のキャラより小さいために、接近戦は苦手。その欠点を補うために、必殺技の使い方が重要となるのだ。遠距離では気合い弾（ためて離す時✚下）、近距離では八宝大華輪（ためて離す時✚右か左）で攻め、敵がジャンプしてきたら闘気（Ⓨ+Ⓑ）で撃ち落とす。これが八宝斉の基本パターンだ。どんな相手と戦うときもこの動作を忘れるな！



⬆ため技は、技を出した直後に再びためれば連続で出すことが可能。

奇々怪界　担当 バオウ中里

●記憶が命の"シューティング"

『奇々怪界』…罪なゲームである。キャラのかわいいコミカルアクションと思ってプレイし、それに似合わぬ激ムズぶりに泣きを見たプレイヤーは数多いはず。そんなキミたちへのアドバイスは、「シューティングゲームのつもりでプレイせよ！」。つまり、シューティングの基本である「敵のパターンの記憶」が重要な攻略ポイントなのだ。ザコの出方、アイテムの場所の記憶は基本中の基本。特にボスキャラには決まった動作があるから、どんなに激しい攻撃でも必ずスキがある。パターンを見つけるのが勝利への一番の近道だね。

１面のボス「豆頭」を倒し、持っていたザルをおはらい棒で攻撃すると、まねき猫が現れて１UPの宝玉を落とすぞ。ちなみに１UPの手段は他にないのだ。

●七福神＆まねき猫を探せ!

とは言っても、黒マントを倒すまでの道のりはつらくきびしい。そんな道中を少しでも楽にしてくれる、お助けキャラを紹介しよう。３つのアイテムを同時に落としてくれる七福神は、各面につき１人隠されている。１～５面までの隠し場所を教えちゃおう。以下の場所を攻撃すると出現するぞ。

●STAGE１：池にいるカエル●STAGE２：カッパ丸を倒す●STAGE３：左の写真を参照●STAGE４：木に止まっている鳥●STAGE５：右の写真を参照

七福神の落とすアイテムは、神様によって変わる。残念ながら、STAGE６（最終面）には隠されていない…つらいぞ。

⬆小夜ちゃんの前にある墓石を狙おう。この先はボスだぞ。

⬆暖炉を攻撃。うーん、七福神のありがたさを感じるなあ。

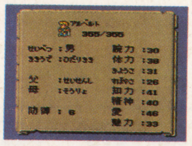
なつかしゲームクリニックなわけだ!

ロマンシング サ・ガ　担当 びいず羽岡

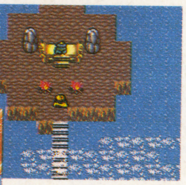
●アルベルトを育てましょう!

『ロマ　サ・ガ』の唯一の主人公、アルベルト。最初はお姉ちゃんの影に隠れてコソコソと、ゲームが進めばシフの影でコソコソとトカゲをいじめていた彼。軟弱だの、ムダだの、他のキャラでプレイしていた場合言いたい放題いわれてるが、ここで一発逆点大ホームランなテク。実はアルベルトの場合、最初のイベントをクリアしないかぎり世界の時間は進まない。だからお姉ちゃんといっしょにレベルアップに励むと、後半ラクラクなアルベルトが出来上がるのだ！　これであなたもモテモテね！

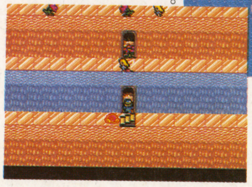
➡ほら強い。お姉ちゃんや兵士もいるのに……。



●冥府＆最後の試練



➡最後の試練。入ったら出れない一本道。



⬅冥府にはかの有名なデスがいる。剣をくださいなっ！

実は冥府と最後の試練はどちらへも行く事が出来る。心が汚れないようにしておいて、まずは最後の試練。レフトハンドソードや、エリスの弓を手に入れたら、さっさと戻ろう。そして悪い事をいっぱいする（ガラハドを殺すとか、アイスソードを奪うとか…同じだって）。そしてもう一度吟遊詩人の元へ。タイミングさえ（このタイミングが重要なんだけどさぁ）あえば、冥府への道はキミのものだ。最強装備を手に入れろ！

●グレイ2人でレッツプレイ

グレイが２人になるワザがある。知らない人のために説明すると、まずグレイ最初の恐竜のタマゴイベントを15分クリアでクリアして、メルビルへ。メルビルでガラハドとミリアムの２人と別れて、メルビル警察隊へ行くとジャンからローディア護衛の仕事を頼まれる。OKしたらすぐに、迷いの森でオウルに話しかければもう準備はバッチリ。突然クローディアの最初のイベント、迷いの森で襲われているジャンを助け出すってヤツがスタートする。グレイが２人で面と向かい合って「グレイさん、こちらグレイ」なんて紹介されるのも笑えるぞ。

その後、熊や狼を連れながら、このパーティでゲームをクリアしてやろうとがんばってたんだけど…セーブデータがトンじゃったのよ。しばらくはやりたくないやっ！　でも２～３日後にはまたハマッてたりして…。

⬅とほほ…グレイが２人とは…なんか…。

ハッカー電撃隊参上!

★びいず羽岡
電撃隊隊長：25歳
RPG、SLGが好きなただのバカ。趣味：バンドとおOにー、ただのサル。本誌編集。

★チーズ浅田
ザコ・掃除係：22歳
TRPGならおまかせのヲタク小僧。でもヲタクにはないムダな明るさが売り。ライター。

★メガテン梅田
電撃隊副長：24歳
女神転生にかける情熱は海よりも深し。ゲームとHな本が好き。正体は本誌ライター。

★バオウ中里
ザコ・管理係：21歳
人とは違ったプレイが得意なゲーマー。格闘からRPGまでバッチリOK。ライター。

★ほやへ田島
ザコ・新作係：23歳
パソコン移植系のゲームが得意。リモコンがあれば幸せなリモコン好き。本誌ライター。

電撃隊とは！
電撃隊はゲームのために命をかける、大馬鹿野郎どもで結成されている。特に読者からの質問にはキッチリ答えてあげたい！　と思っているらしいぞ。

電撃隊 ヤクでトロトロ!!

あらいや～ん

ゲーマーチームたった2回でサヨナラ!

どうも～今回から始まりました「電撃クリニック」、タイトルそのまんま、ゲームをあらゆる角度から診断してしまうというコーナーなのは賢い読者のみなさんはよくわかってるよね？　ね？　毎回イカスゲームを解剖していくんだけど、みんなからの質問やリクエスト、オレはこうして謎をといた！　などなんでも大募集中だ。上のなつかしゲームクリニックでやって欲しいゲームタイトルもリクエストしてくれ！　たのむ。男、びいず羽岡、一生のお願いでありんす。送ってくれないと、「ツッパリハイスクールR&R」でおどるぞ。

ハガキをくださいね

〒101　東京都千代田区神田神保町2-22-11
カンナビル「電撃SFC」クリニック係

採用者には500～1000円分のおもちゃ券！　ゲームの悩みでぼくらと握手！　ウラワザもよろしく！

クリニックEX

ゲームの友

あなたからのハガキがやっと届きました！　最初、ものスゴク少なかったからなぁ…。今後もウラワザはもちろん、その他何でも（電撃隊、しろー大野先生へのファンレター、クリニックへの質問、絵）ちょうだいね！　採用された人には、なんと、500～1000円分のおもちゃ券をプレゼント！　くだらねぇハガキも欲しいけど、キタナイのはいらないよ。ただでさえキタナイんだから編集部。　：羽

郵便はがき

101-□□

おそれいりますが
41円切手を
はってください。

東京都千代田区神田神保町
2-22-11　カンナビル

電撃スーパーファミコン 編集部

創刊記念プレゼント③係行

		記事名			記事名
1		プレゼント+クロスワード	16		JAJA姫武遊伝
2		D-SCOPE	17		FFV上級者の館
3		ソフトランキング15	18		D-アクセス扉クロスワード
4		新作チェッカー	19		チョコボ日記
5		オレ的に言えば	20		スライム王国
6		ドラゴンボールZ	21		カプコンファンギルド
7		スーパーファミスタ2	22		電撃少年団
8		ドラゴンクエストⅠ・Ⅱ	23		ボルトチケット
9		聖剣伝説2	24		ウルトラセブン
10		ドラえもん　のび太と妖精の国	25		デビルズコース
11		鋼鉄の騎士	26		シルヴァ・サーガ2
12		プロフットボール'93	27		エストポリス伝記
13		ウラワザEX	28		バトルテック
14		電撃クリニックEX	29		他のニューゲームフラッシュ
15		MADARA赤	30		付録『任天堂パワーBOOK』

住所 〒　都道府県　フリガナ			
氏名 フリガナ　男 女	☎（　）		職業(学校名)
	年齢・学年	歳　年	

〈キリトリ線〉

P.10のクロスワードの答え

Q1 今号の記事(ハガキの表)の中で、よかったもの3つに○、つまらなかったもの1つに×を付けてください。

Q2 今号の表紙についてどう思いましたか(番号に○を付けてください)。
1最高　2よい　3普通　4よくない　5最悪
(理由：　　　　　　　　　　　　　　　)

Q3 付録『任天堂パワーブック』はいかがでしたか。
1最高　2よい　3普通　4よくない　5最悪
(理由：　　　　　　　　　　　　　　　)

Q4 『電撃スーパーファミコン』を買ったのは何度めですか。
1初めて買った　2 2度め　3創刊号からすべて買っている

Q5 スーパーファミコンを持っていますか。
1持っている　2買う予定がある　3予定はないがほしい　4ほしくない

Q6 読者参加RPG『JAJA姫武遊伝』について次のA～Cに答えてください。
A ストーリーについて
1わかりやすい　2わかりにくい
B ゲームシステム(ルール)について
1わかりやすい　2わかりにくい
C イラストについて
1好き　2きらい　3どちらでもない

Q7 これから発売されるスーパーファミコンとファミコンのゲームで、やってみたいものをそれぞれ2つずつ書いてください。

SFC		FC	

Q8 すでに発売されているゲームで好きなものを、それぞれ2つずつ書いてください。

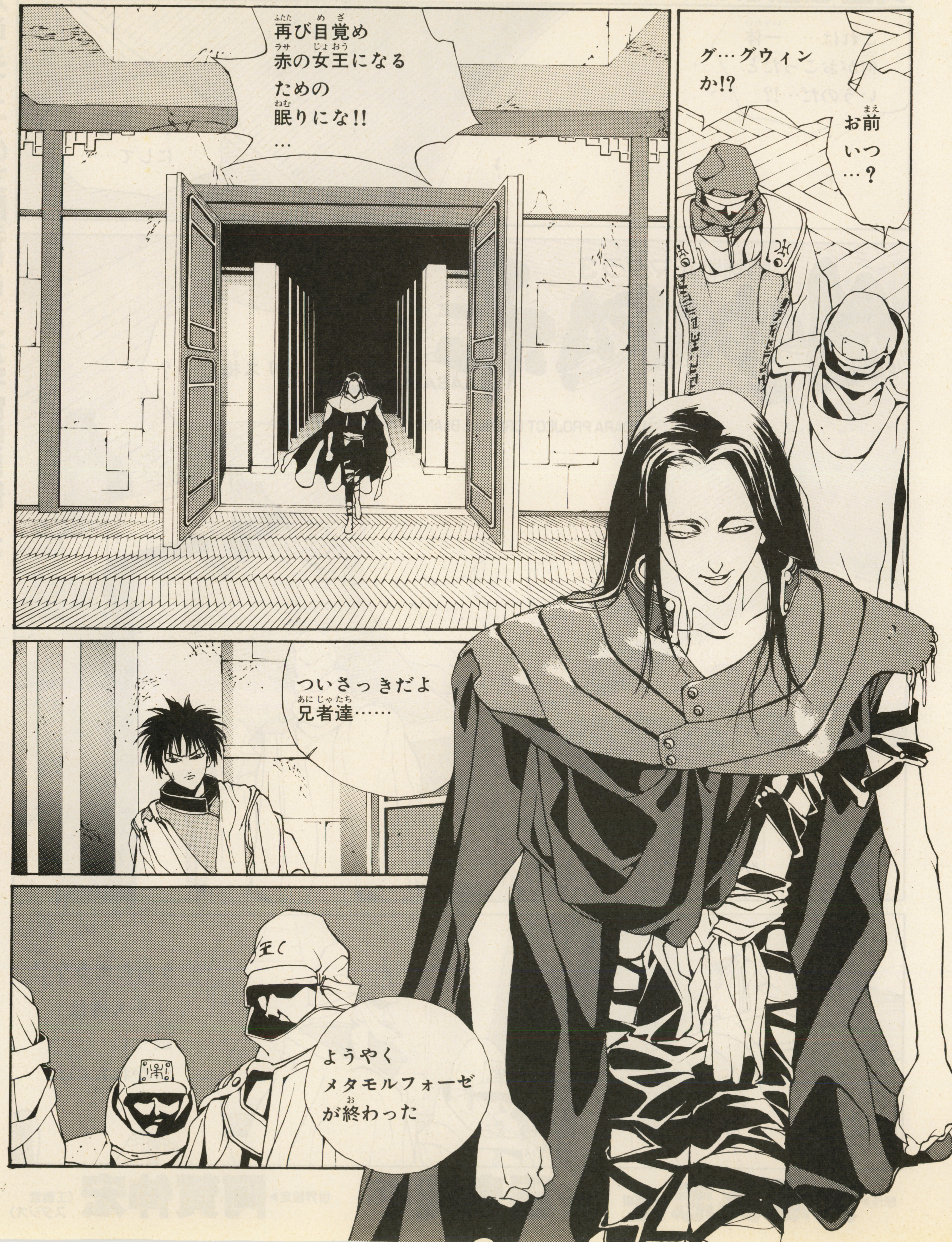
SFC		FC	

〈キリトリ線〉

時空を超えたスーパーファンタジーMADARA-SAGA最新作

クリシュナの支配者リリスが宇宙卵に籠った……新たな支配者は〝完全体〟のグウィン!!

原作▶大塚英志（物語環境開発） 作画▶田島昭宇 世界設定▶阿賀伸宏（工画堂スタジオ）



再び目覚め赤の女王になるための眠りにな!!…
グ…グウィンか!?
お前いつ…?
ついさっきだよ兄者達……
ようやくメタモルフォーゼが終わった

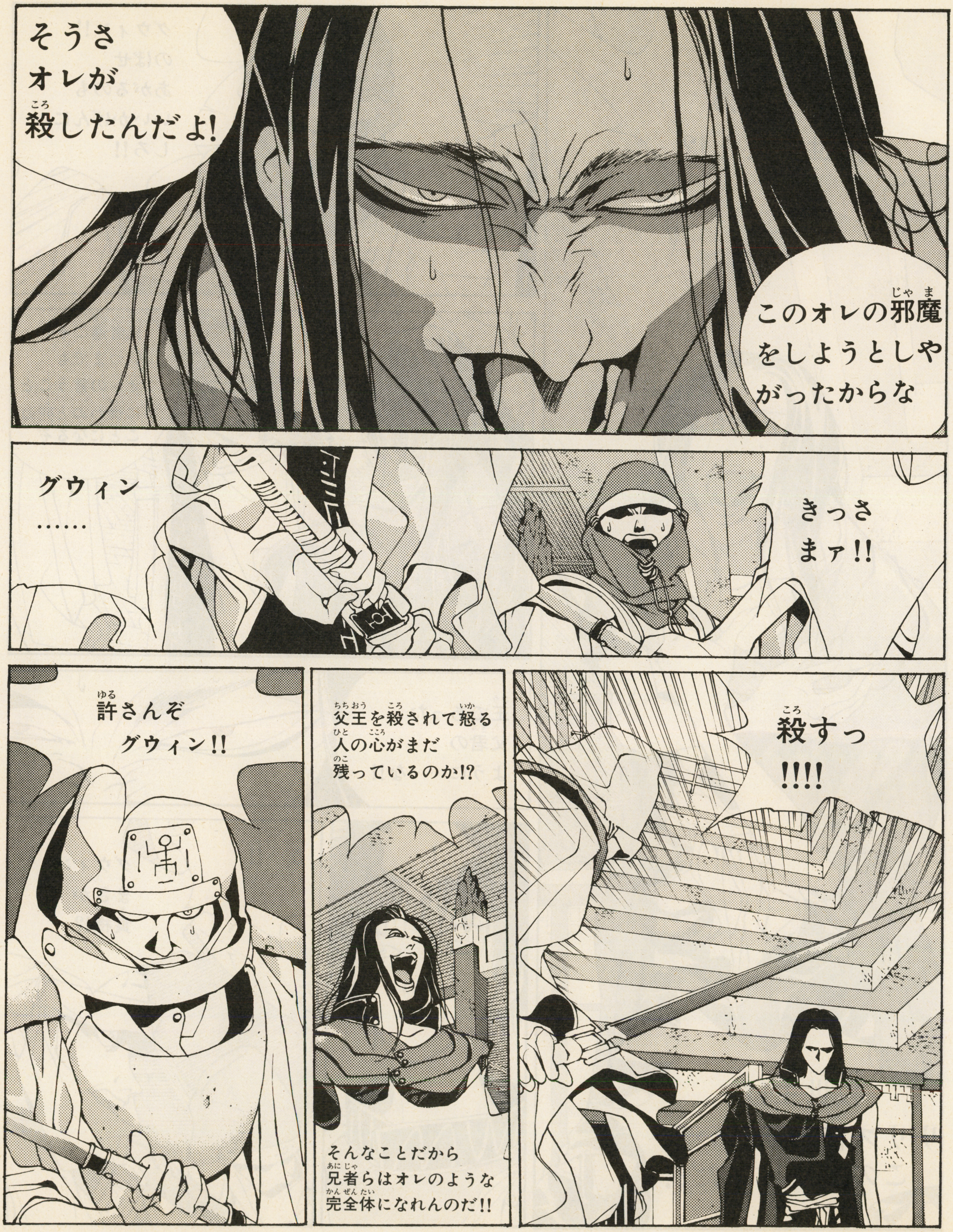
電撃摩陀羅海賊本
（定価980円、発売／主婦の友社　発行／メディアワークス）
3月5日発売決定!!

よく覚えておくがいい
赤の下僕たちよ
……!!
認めん…ぞ
そんなこと認められるか
そうだ!!
もし亡き父王の替りにリリス様をめとる者が我ら七皇子にあったとしても
クリシュナ王家の掟は末子相続!!
五男のお前にその権利はない!
カルマは未だ人間だ
赤砂人となる18歳までは時間がかかる
ならば第六皇子のダルマだ!!
ダルマは死んだ!
ムーからスターメーカーを奪いそこねて…な
!!!
………

やれやれ そんな事も知らずにいたとはな 兄者達も気楽なことだ
なにィ…
バ…バカな… なぜスターメーカーがムーの手に…
あれはこの世界山にあるはずだぞ
フダラクの意志が竜名を持たぬ第八皇子ムーをその王に選んだということでは…？
スターメーカーはフダラク王の証だぞ
理由はどうあれ それがムーの手にあるとすれば…
まあ誰が持ち出したかは想像できるがな……
……

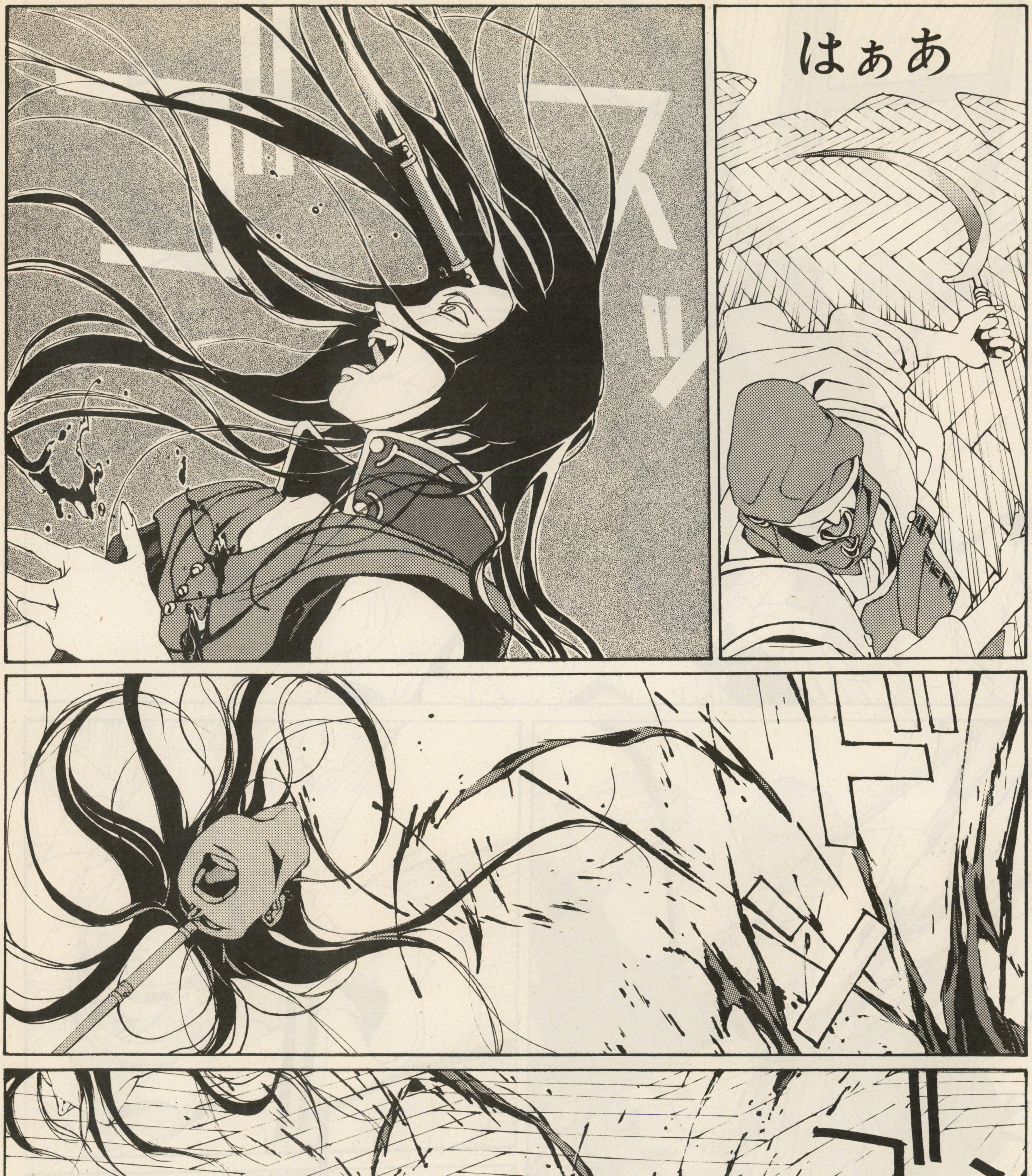
やはり…この
フダラクを滅亡から
救うのは…
あの
呪われた子…
なのか
違う!!!!
ムー…

ムーが
フダラクの
救世主だと!?
救世主は
リリス様の新しい夫
このグウィンだ!!
グウィン!!
のぼせ
あがるのも
いいかげんに
しろ!!
兄者達こそ
いつまでも
オレの言うこと
に従わぬと死ぬ
ことになるぞ
王であった
父君の
ように……な!!
な…!!
グウィン
まさか
貴様!?
!



そうさ
オレが
殺したんだよ!
このオレの邪魔をしようとしやがったからな
きっさまァ!!
グウィン……
殺すっ!!!!
父王を殺されて怒る人の心がまだ残っているのか!?
そんなことだから兄者らはオレのような完全体になれんのだ!!
許さんぞグウィン!!

はっ

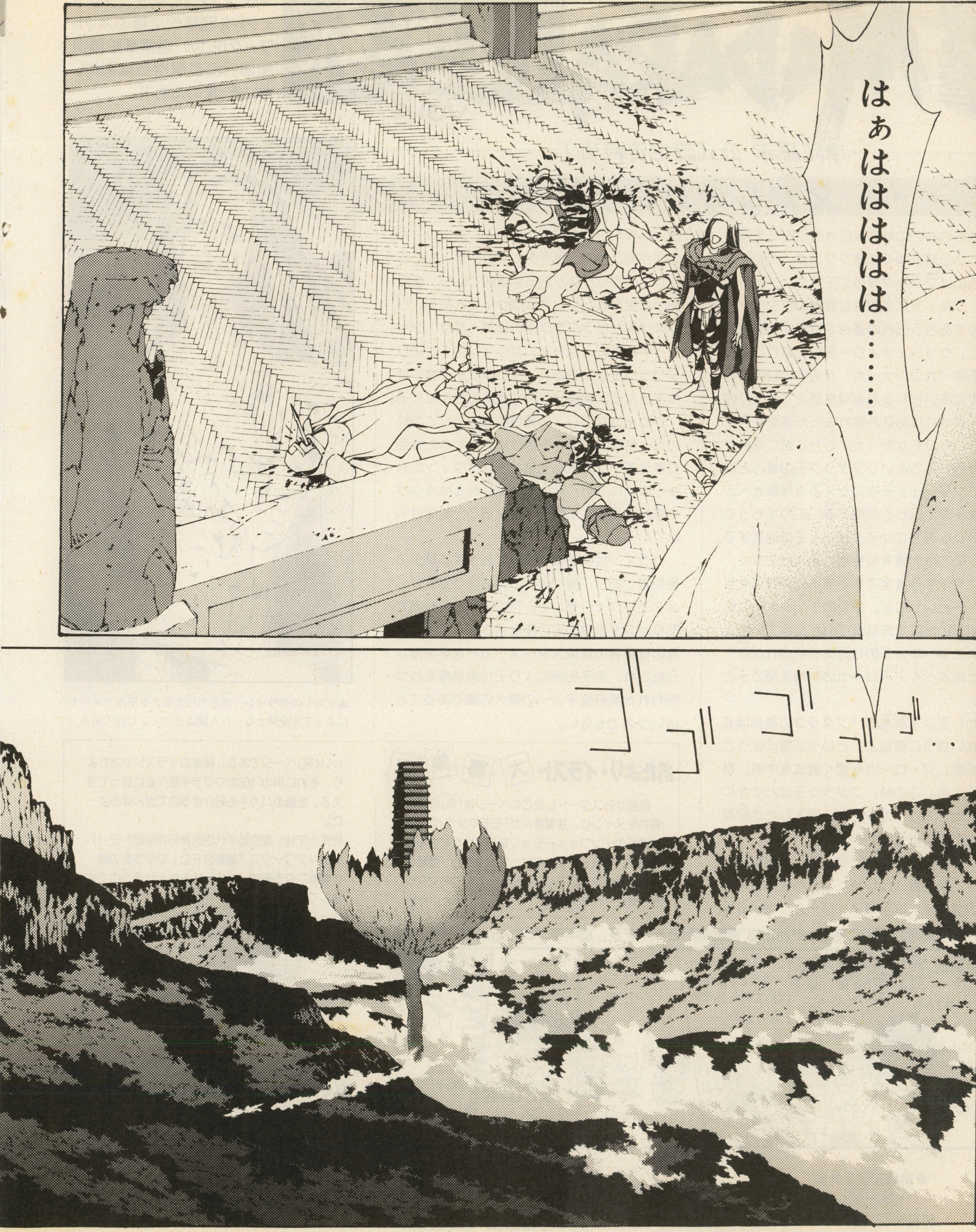

はぁあ
ドン
ゴトン

こんなものか？
…く？
な!?
死んでいく兄者達に敬意を表して一太刀づつくらってやったが
こんなものか!!!

あれ
グイッ
ちょっと違ったか……
ふっふっふっ!!
これでわかったろう…フダラクを救うのはオレしかいないことを
わかってくれたらお別れ…だ
兄者達

ぐっ
あがィ
えじっ
ひゃはっ

あっ…
くく…
………



義母リリスを妻にした狂える第五皇子グウィン……その野望は!!

第4号に続く!!

電撃MADARA倶楽部 Vol.2

マダラファンとマダラプロジェクトを電撃的に結ぶネットワークがこの『電撃摩陀羅倶楽部』だ。危険な芸は別にしないぞ、念のため!!

摩陀羅赤(LASA) 公式設定資料集①

父殺しのグウィン

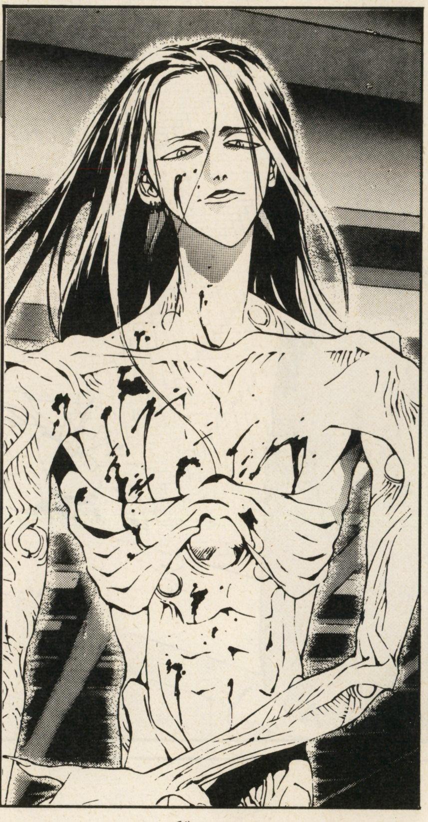
大地そのものの寿命が尽き歴史を終えようとしている滅びゆく大陸フダラク。大陸を統治するのはフダラク最後の王家クリシュナであり、グル・デバ第26世は最後のフダラク王となるであろう己れの運命を甘受する覚悟であった。クリシュナより一足早く滅亡した西方の王家〝九つのナーガ〟が辺境の村の勇者ミロクに率いられ多島海域を超えて始まりの大陸・黄地に攻め込み敗れ去った運命を再びたどるつもりもなかった。しかし滅亡を静かに受け入れようというフダラク王の意志とは裏腹にクリシュナ王家に仕える首席賢者ヘルメスは王家に伝わる禁呪〝赤(ラサ)〟の力をもってフダラクを再生させるべきだと王に進言する。〝赤(ラサ)〟の力は大地を蘇生させるだけでなく、それに帰依する者全てに不老不死の身体を与える……というのだ。最愛の王妃ダキーニを第八皇子の出産で失なって心が乱れていたフダラク王はヘルメスの甘言に惑わされ、〝赤〟の力と結ぶべくア・ローカの封印を開こうとする。

しかし王は不滅竜(ふめつりゅう)の「フダラクの運命は名前のない皇子に委ねよ」という託宣に従うことを決意しア・ローカを開く儀式を中断、祭壇を下りる。この時、フダラク王はわずかに開かれたア・ローカの門から侵入した赤砂(ラサ)腫に侵され次第に正気を失なう。

ヘルメスは不滅竜の託宣と称し第五皇子のグウィンを摂政に任じる。フダラクの王の座を狙うグウィンは再びア・ローカの封印を解き、異界からの力、〝赤(ラサ)〟と結ぶ。ア・ローカの門が開いた時、世界山(ダグニ)にこの門からもたらされたのがリリスが眠る宇宙卵であり、宇宙卵から生まれたリリスはグウィンと契る。リリスは形だけフダラク王の後妻となり、クリシュナの王妃となると、グウィンの手によりフダラク王は暗殺され、クリシュナ7皇子は女王となった義母リリスに仕えることになる。

グウィンはリリスの実質的な夫として〝赤(ラサ)〟の力と結びフダラクを赤砂(ラサ)におおわれた大陸に変えていく。残る兄弟たちはグウィンのなすがままになり、赤砂人(ラサ)(赤砂(ラサ)腫を植えつけ、中途まで変態(メタモルフォーゼ)した状態)となることを受け入れていく。

グウィンは父を殺し義母を妻とする禁忌の侵犯者であり、今〝赤(ラサ)〟の力により完全体にメタモルフォーゼした。〝赤(ラサ)〟の力の召喚者であり、フダラクの王の座を狙う彼こそが、大陸の後継者の象徴スターメーカーを不滅竜から託され、末子相続により王位継承権を持つ呪われた第8皇子ムーの最大の敵であることはいうまでもない。



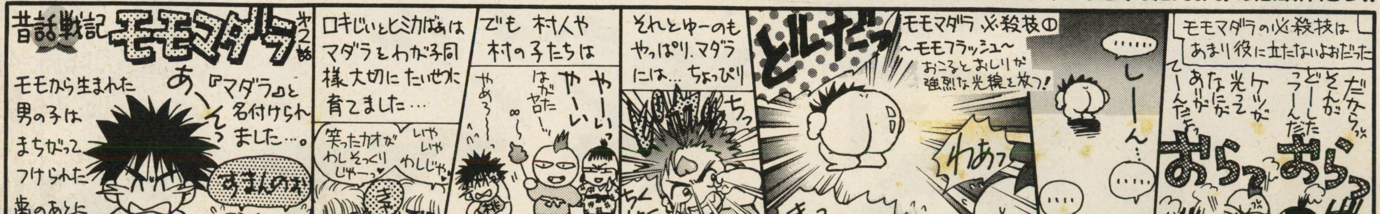
▲父殺しのグウィン。赤(ラサ)の力によるメタモルフォーゼによって完全体となった人間はグウィンだけである。

おたより・イラスト大募集!!

前号からスタートしたこのページは『赤(LASA)』の設定資料をメインに、連載まんが『モモマダラ』やマダラ関係のインフォメーションなど盛りだくさんの企画で、昔からマダラを知ってるキミも『電撃SFC』で電撃的にマダラと出会ったキミもマダラから離れられない身体にしてしまおう、という恐しい(笑)ページである。読者のイラストやおたより、それに例の「108のマダラを原作者に替って考える」企画のハガキも紹介するのでがんばるよーに。

宛先=〒101 東京都千代田区神田神保町2-22-11 メディアワークス「電撃SFC」マダラ赤の係(「電撃マダラ新聞」の申し込み先とは違うので注意してね)

⬇前号から電撃的(笑)に始まった新企画『昔話戦記モモマダラ』。'93年春、大塚さんの事務所のお茶くみとなる、おぐらみき(時給750円)の意欲作だっ!!



●電撃マダラ新聞 第2号 無料配布のお知らせ

マダラプロジェクトが勝手に作って読者に無料配布する『電撃マダラ新聞』の第2号が3月末頃に出来あがります。「欲しいぞ!」という人は62円切手をはって表に自分の住所氏名を記入した返信用封筒を下記まで送ってね。『電撃SFC』の住所とは違うので間違えないように。また『マダラ新聞』を店頭で配布してくれる書店、アニメショップ、ゲームショップ等も募集中です。詳細は下記までお問いあわせ下さい。〒171東京都豊島区西池袋5の10の14 立教学院内郵便局留 物語環境開発マダラプロジェクト「新聞2号」係 メ切りは3月31日だぞ。

●田島昭宇 やっと海賊本のカラー漫画ができました。カラーだと1人でやらなきゃなので大変。見てね。

●阿賀伸宏 小説版の後編、ついに最終チェック突入です。すみませんが、前編を読み返しておいて下さい。

●大塚英志 もし『電撃摩陀羅海賊本』が発売日に出なかったらそれは私のせいです。今から反省する私。

JAJA姫
JA-JA-BOO
武遊伝!
ストーリー
中村うさぎ
ゲームシステム
大場福満&ミューズソフト
イラスト
衣谷 遊
そこのけもののけ大乱戦
魔界をゆるがし
読者をまきこむ
メーワク娘の大冒険
スリルとお笑いの読者参加ゲーム
いまスタート!!
金

新企画

大動乱ゲームの始まりだぁ！

さあ、諸君！　これから始まるゲームは、魔界と仙界を舞台とした、前代未聞の壮大なる(笑)読者参加ゲームであーる！

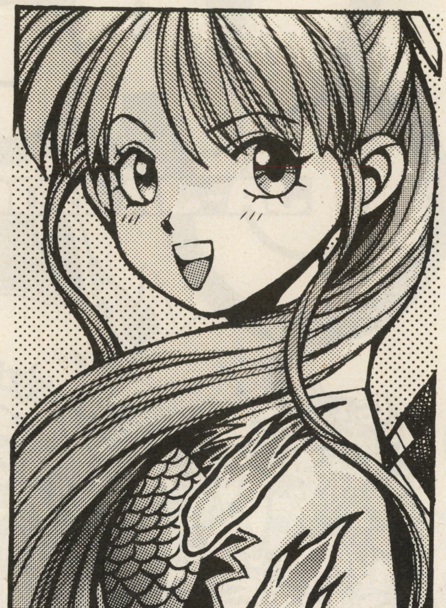
物語に登場するのは、それぞれ魔界の五大種族に属するキャラクターたち。ある時はイガミ合い、ある時は手を取り合い、だが最終的には自分のコトしか考えてない勝手なキャラクターたちが、大騒動を巻き起こす。

一方、キミたち読者は、このキャラクターたちを天から見守る仙人となり、これまた５つの流派(クラス)に分かれて、飽くなき闘争を繰り広げるコトになるのである。

仙人の流派は、火仙・金仙・木仙・水仙・土仙の５つ。これらはそれぞれ、龍神(火)・白狐(金)・天狗(木)・玄武(水)・餓魔(土)という魔界の五大種族に当てはまる。つまり、自分の流派(クラス)に火仙(火を操る仙人族)を選んだヒトは、自動的に龍神一族の守護神となるってワケ。

キミたち仙人は、世界一のトップ仙人になるため、毎回激しいバトルに参加する。決勝トーナメントでベスト４にまで勝ち進めば、物語の中に特別出演できるという豪華特典(？)つき。また、仙界バトルに敗れたり参加しなかったりしたキミも、また別の方法で物語に関与できる「番外ゲーム」も用意されてるぞ！

さて、くわしいゲームシステムは86～7ページで語るとして、まずはそもそものコトの起こり……魔界と仙界を巻き込む大騒動の発端を、このあと始まるプロローグで読んでいただこう。始まり始まり。



▶プロローグ

龍神家のオテンバ姫、婚礼の日に家出すること

ここは人間界から近くて遠い異次元、魔界ワールド。この世界では、五大勢力と呼ばれる５つの種族(84ページ参照)が、それぞれ相手を牽制し合いながら暮らしている。そして、この日。魔界一の名家といわれる龍神家のひとり娘・蛇々姫と、魔界一の金満家である白狐家の跡取り息子・狐太郎とのめでたき婚礼の儀が行われようとしていた……のだが!?

「殿様っ、大変でござりまするっ！」

花嫁の父である龍神大王のもとへ、ひとりの太った女官がアワくって転がり込んできた。蛇々姫の乳母・竜乃である。

「姫様が……姫様が……」

「ん？　蛇々姫がなんとした？」

「家出……いえ、カケオチを……！」

一瞬、龍神大王の顔に、『冗談だろ、おい』という表情が浮かんだ。だが、竜乃はブルブルと震える手に握りしめた一通の書状を、龍神大王の前に差し出し、

「姫様の書き置きにござります！」

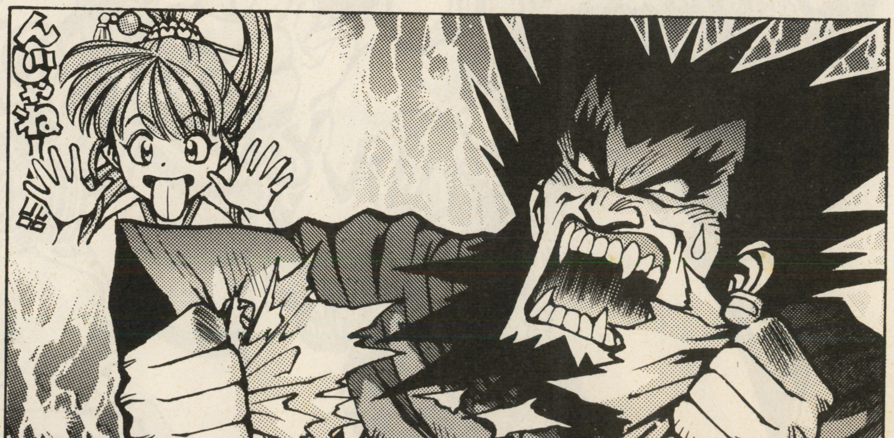
龍神大王は、ひったくるようにして受け取ると、あわただしく目を走らせた。

『お父様へ。あたし、政略結婚なんて、ぜぇ～～ったいヤだからね。飛天丸とカケオチします。捜してもムダよ。あっかんべぇー。蛇々姫より。ＰＳ．ついでに家宝・福まんの隠し地図も、もらってくわよ。悪く思わないでね。バイバイ』

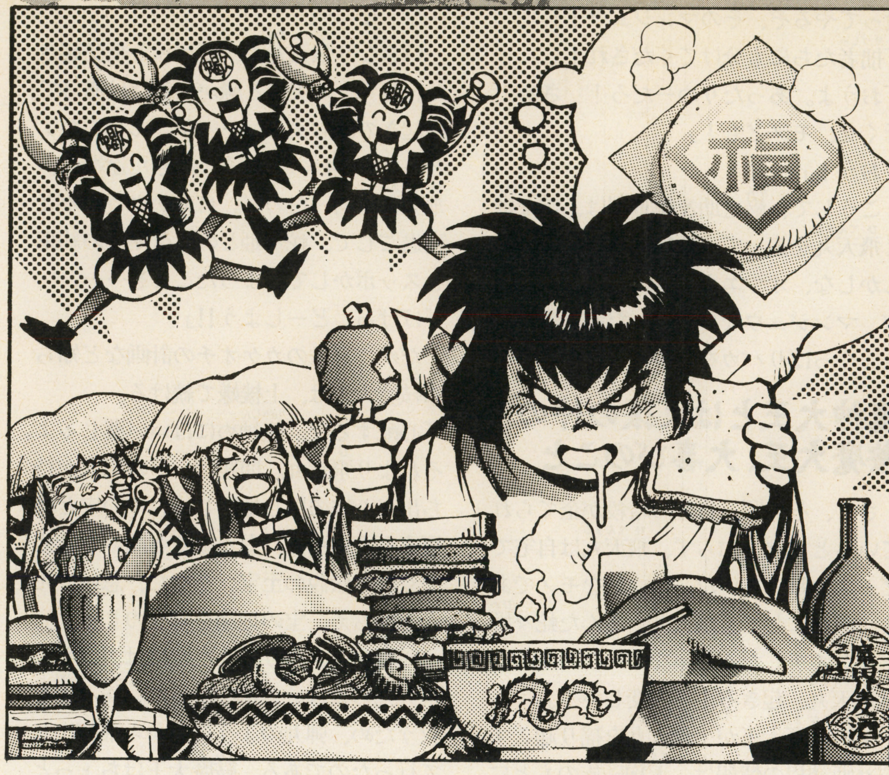
「な、な、な、な……」

龍神大王のアゴが、驚愕のあまり、ガックーンとヒザまで落ちた。

「な、なにがバイバイだあーっ！　こりゃ竜乃！　なに考えてんだ、アイツは!?」



「なにも考えてないと思います……」
さすが乳母、スルドい指摘である。
と、その時。部屋の外から、遠慮がちな家臣の声が、龍神大王を呼んだ。
「殿様。たった今、白狐家の金狐様、銀狐様、ならびに狐太郎様が、姫様をお迎えにいらっしゃいましたが……」
「げげっ……！」
龍神大王、見る見る青ざめる。
「ま、待て。取り込み中じゃ。通すな！」
「通すなと言われても、もう通ってしまったぞえ。ホッホッホ……」
龍神家の家臣を押しのけるようにして、金襴緞子の衣装を着たババアがふたり、シワだらけの顔をほころばせて現れた。白狐一族に君臨する恐るべき双子ババア、金狐と銀狐である。その後ろから、これまたキンピカの晴れ着姿の狐太郎が、気の弱そうなオドオド顔を覗かせる。
「あのぉ……龍神殿。蛇々姫様は……？」
「む、花婿殿。そ、それがな……」
一瞬、コトバに詰まった龍神大王だが、いきなりガバッと身を伏せると、白狐家の面々の前に両手をついた。
「す、すまぬ！　じつは目を放したスキに、蛇々姫がさらわれてしまったのじゃ」
「なんじゃとーっ」と、金狐が叫んだ。
「だ、誰にじゃ!?」
「天狗家の飛天丸じゃ。あやつ、我が家に伝わる家宝の隠し地図まで盗みおった」
「家宝の隠し地図……とな？」
由緒正しき龍神家の財宝と聞いて、金狐・銀狐の耳が、同時にピクリと動く。
「そりゃ一大事じゃ、龍神殿。わが白狐一族、総力を上げて家宝を……もとい、蛇々姫を取り戻してみせましょうぞえ」
言うが早いか金狐はクルリと振り向き、
「狐太郎、婚礼は延期じゃ！　さっそく我らは飛天丸めを追うぞ。さ、出発じゃ」
「え、でもババ様。このカッコでは……」
「黙れ、一刻を争うのじゃ。さ、早う！」
狐太郎の手をグイグイ引っ張りながら、金狐は、ババアとは思えない猛スピードで龍神家の館から飛び出して行った。一方、後に残った銀狐は、不吉な笑みを浮かべて龍神大王の顔を覗き込む。



「さ、我らも行きましょうかの、龍神殿。餓魔一族のもとへと、な……」
「餓魔一族……？　なんでまた？」
「知れたことよ」と、銀狐は、シワくちゃの顔でニタ～リと笑った。
「憎き飛天丸を殺してもらおうぞ！」

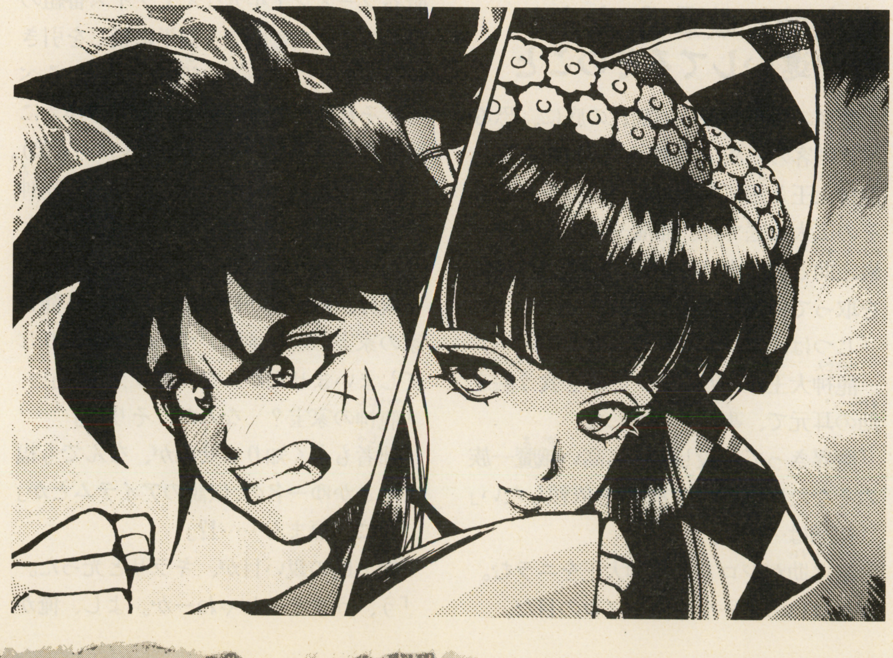
巌之助と蠍軍団、なんかカン違いしてるぞのこと

魔界の中央、深い地割れの底に、恐るべき刺客の一族・餓魔家の屋敷がある。龍神大王と銀狐が到着した時、折りしもその広大な庭では、餓魔一族の末っ子・巌之助と彼の率いる蠍軍団が盛大な昼食を取っているところであった。
「じつは、コレコレシカジカでの……」
龍神大王が、ハグハグと飯を食う巌之助の耳元で、事情を説明した。
「魔界きっての殺し屋と名高い餓魔一族のそなたに、飛天丸の暗殺を依頼したい」
「報酬は……？」
巌之助がジロリと龍神大王をニラむ。ゴルゴ13のよーな冷徹なプロの目だ。
「魔界ラーメン１年分」
おおっ……と、蠍軍団がドヨめいた。
「魔界ラーメン、食いたい、食いたい」
そう。餓魔一族は、毒薬や秘密兵器を自在に操るクールな殺し屋集団のクセに、異常に食い意地が張ってるとゆーフザケた習性をもっているのだ。したがって、魔界ラーメン１年分なんてクイズ番組の景品みたいな報酬で、簡単に殺しを引き受けちゃうのである。餓魔一族、恐るべし。それにしてもラーメンと引き換えに殺される飛天丸って、いったい……(笑)。
だが、餓魔一族もバカではない。龍神大王と銀狐が帰ったあと、蠍軍団のひとりが、そっと巌之助に耳ウチした。
「親分、飛天丸が持ち出したという龍神家の家宝の隠し地図。ついでに横取りしてしまいませぬか、クックック……」
「龍神の家宝？　なんだ、そりゃ」
「拙者もよく知りませぬが、なんでも福まんとかゆー名の、伝説のアイテムとか」
「なに、福まん……!?」
巌之助の鋭い目が、キラリと光った。
「う、うまそーじゃねーか。よし、俺が

食ってやるぞ、そのマンジュウ！」
「拙者たちにも分けてくだされ！」
「おうよ。あったりめーだろ！　さあ、行くぜ、モノども！」
「おう！」
こうして、巌之助&蠍軍団は、蛇々姫と飛天丸を追って、意気揚々と出発した。しかしな、オマエら。仮にも龍神の家宝が、マンジュウなワケねーだろ。餓魔一族、やっぱりバカなのかもしれない……。

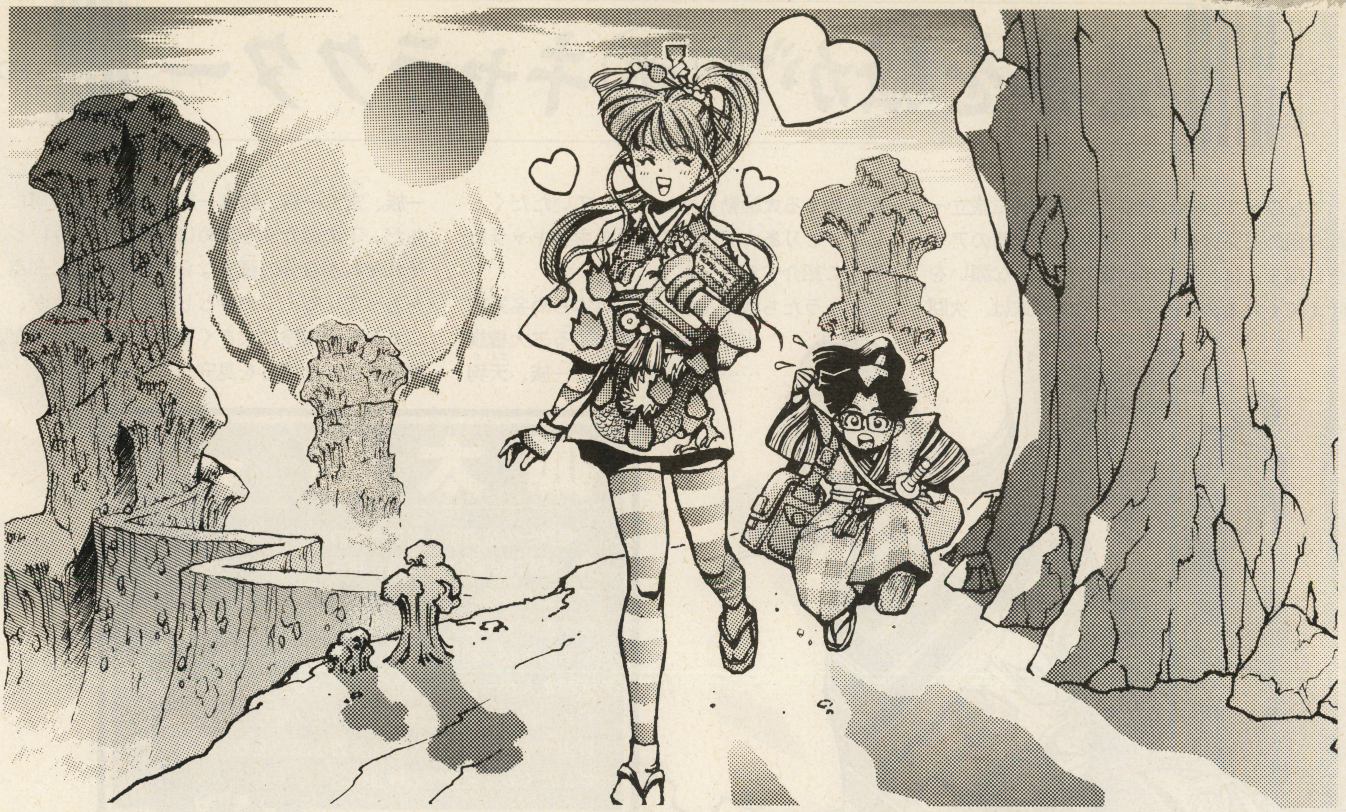
龍神大王とは犬猿の仲の鞍魔大王、大喜びのこと

さて、その頃。自分の暗殺が企てられているとはツユ知らず、飛天丸は自宅でグースカ眠っていた。いい気なモノである。それにしても飛天丸、あんた蛇々姫とカケオチしたんじゃなかったのか？
「飛天丸、起きろ！　大変じゃ！」
父の鞍魔大王が、飛天丸を揺り起こす。蛇々姫誘拐の情報は、天狗一族のもとにも届いたのだ。ただし、さすがの鞍魔大王も、自分の息子が犯人にされてるとは思いもよらない。おそらくは龍神大王が、自分の大ウソがバレるのを恐れて、情報操作しているのであろう……。
「龍神家の蛇々姫が、家宝の隠し地図とともに、何者かに誘拐されたそうじゃ！」
「な、なにーっ！」
いきなり飛天丸が、ガバッと飛び起きた。魔界一の美形と騒がれるだけあって、寝起きの顔も美しい……が、んなこたぁ、どーでもいいのである。起きた途端に、飛天丸は悟ったのだ。自分がウカウカと寝過ごして、蛇々姫とのカケオチの約束をスッポかしてしまったことを……。
「げげっ、どーしよう!!」
だが、息子のカケオチの計画など知らぬ鞍魔大王は、上機嫌で続ける。
「心配するな、龍神めにはいい薬じゃよ。それより飛天丸。問題は、その犯人が持ち出した宝の隠し地図じゃ。その宝とは福まんといって、なんなりと願いを叶えてくれる伝説の至宝。そなた、急いで犯人を捕らえ、宝の地図を奪うのじゃ！」
鞍魔大王が語り終えた時には、しかし、飛天丸の姿はそこになかった。蛇々姫を救うため、弾丸のように窓から飛び出して行ったのである。鞍魔大王はちょっとアッケにとられていたが、グングンと空を飛んで遠ざかる息子の姿を窓の外に認めると、頼もしそうに微笑んだ。
「さすが、わが息子。みなまで言う必要もなかったか……ふっふっふ、とうとう龍神めに、ひと泡吹かせてやれるわい」
美しき父の誤解とゆーモノであった。



飛天丸をハメた雨月姫、さらに陰謀を企むこと

飛天丸が出発した直後、物陰で一部始終を聞いていた小天狗が、天狗家の庭からこっそりと飛び立った。そいつは魔界の北部の巨大な湖へと一直線に飛んでいき、その鏡のような水面に1枚の落ち葉をハラリと落とす。と、湖の中央が激しく波立ち、老僕を従えた美しい姫君が忽然と姿を現した。玄武一族にその人ありと称えられた魔性の美女、雨月姫である。
「まあ、鷹彦。飛天丸様はお元気？　今朝はぐっすり眠られたことでしょうねぇ」
「はい」と、小天狗の鷹彦が答える。
「雨月姫様からいただいたお薬の効き目で、昼までグッスリと熟睡されたご様子」
「では、蛇々姫とのカケオチは未遂に終わったのですね。よかったこと……」
雨月姫は、してやったりと小さく微笑む。飛天丸の寝坊は、この雨月姫の盛った睡眠薬のせいだったらしい……。
「ですが、若様はたった今、お出かけになりました。なんでも、蛇々姫様が家宝の隠し地図と一緒に誘拐されたとか……」
「なんと！」と、雨月姫に付き従っていた老僕が叫んだ。
「姫、チャンスでござりますぞ！　龍神家の家宝と言えば、伝説の福まん……願いを叶えてくれる宝物にござります！」
「願いが叶うとな？　では、妾と飛天丸様が結ばれることも可能と申すか？」
「もちろんでござりますとも。それどころか、龍神一族を滅ぼすことも朝飯前」
「欲しい！」
雨月姫の目が、妖しく輝いた。
「爺や、妾はその福まんを手に入れて、飛天丸様の胸に抱かれたい……」
「手に入れましょうぞ、必ずや！」
老僕は力強くうなずくと、
「よく知らせてくれたの、鷹彦。さ、姫。急いで出立いたしましょう！」
たちまち湖に濃い霧が立ちこめたかと思うと、次の瞬間、ふたりの姿は煙のようにかき消えていた……。



あくまで脳天気な蛇々姫、愛と野望に燃えること

「姉君。そろそろ追っ手がかかってる頃だね……」

魔界のはずれを旅装束で歩く少年が、気遣わしげに連れの美少女に話しかけた。すると、姉君と呼ばれたその少女、顔色ひとつ変えずに肩をすくめてみせる。

「大丈夫よ、魅槌丸。この蛇々姫が、そう簡単に捕まるもんですかってーの」

そう。この少女こそ、モンダイの蛇々姫なのだ。連れの少年は、乳母の竜乃の息子である魅槌丸。幼い頃から蛇々姫とは姉弟のように仲がいい。

「それにしてもアタマに来るのは、飛天丸のヤツよね。待ち合わせ場所にはとうとう現れないし、今度会ったらタダじゃおかないわよ、あのウスラボケ！」

「ま、ま。きっと事情があったんだよ」

蛇々姫のコメカミに青筋が立つのを見て、魅槌丸がアワててとりなした。

「それより姉君。ドサクサにまぎれて宝の地図なんて持ち出してきちゃって、いったいどーするつもり？」

「もちろん、福まんを手に入れるのよ」

と、蛇々姫はケロリとしたもんだ。

「あたし、福まんに願いを叶えてもらうんだもん。むふふふふ……」

「願いって……どんな？」

蛇々姫の含み笑いに不安を感じたのか、魅槌丸、早くも心配顔になる。

「あのね、あたし、人間になるの」

「に、人間にぃ～？　なんでまた、あんな妖術も使えない弱い生き物に……!?」

「あんた、なーんにも知らないのね」

蛇々姫は憐れむような視線を魅槌丸に投げると、懐から１冊の書物を出した。美しい色表紙に、男と女がヒシと抱き合うイラストが描かれている。魅槌丸は書物を受け取ると、タイトルを読み上げた。

「ハーレハレロマンス　炎の接吻……。なんだ、こりゃ？」

「その本によると、人間たちはみんな自由に恋して、ドラマティックに幸せをつかむの。若き将軍と貧しい百姓娘、異国の王子と吉原の遊女……身分違いの男女が出会った途端に恋に落ち、最後に結ばれて地中海にハネムーン。ねぇ、こんな恋が、魔界なんかで経験できると思う？」

「でも姉君、これって小説でしょ。作り話なんじゃ……」

「お黙り、世間知らずの子供のクセに！」

蛇々姫にニラまれ、魅槌丸は黙ってコクコクとうなずいた。世間知らずはどっちだよ、と心の隅で思いながら……。しかし、そんな魅槌丸の胸の内も知らず、蛇々姫は夢見る瞳で魔界の空を仰ぐ。

「さあ、いよいよこれから、あたしの本物の人生が始まるんだわ。ステキな恋と冒険の人生が……うーん、シアワセ！」

タリラリラ～ンとスキップしながら前を行く、あくまで脳天気な蛇々姫。その背中を見つめつつ、魅槌丸は人知れず深いタメ息をつくのであった。

「ああ……も一知らないよぉ。誰でもいいから、姉君を止めてくれぇ～！」

はてさて、この旅、どーなることやら。

（つづく）

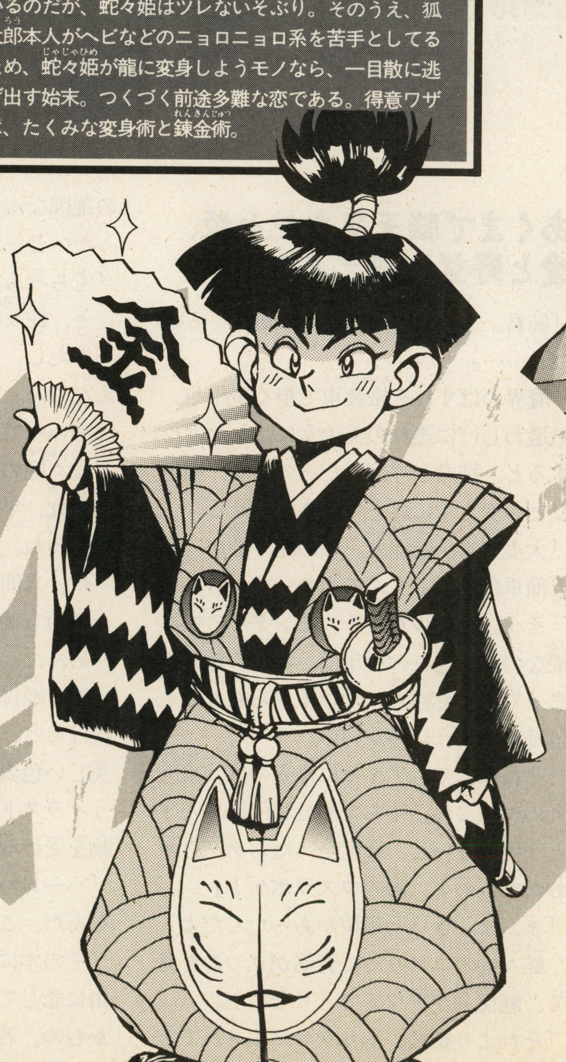
魔界を騒がす㊞キャラクター

てなワケで、それぞれの思惑を胸に旅立った5組のモノノケたち。果たして幸運のアイテム福まんは、誰の手に渡り、どんな願いを叶えてくれるのか……？　その顛末は、次回から始まる大騒動を楽しみにしていただくとして、とりあえずはこの物語の主要キャラたちをご紹介するとしよう。

キャラたちはみんな、いずれ劣らぬ名家の出身。魔界を代表する五大種族……龍神一族、白狐一族、天狗一族、玄武一族、餓魔一族の令嬢＆御曹司たちだ。下の紹介文を読めばわかると思うけど、それぞれが自分の種族ならではの能力と弱点をもっている。このひとりひとりの属性が、これからの冒険に大きく影響していくはずだ。諸君、どーか彼らを見守ってやってくれ！

狐太郎 ▼

魔界一の金満家・白狐一族のお坊ちゃまクン。気の強い婚約者の蛇々姫に振り回され、恐るべき双子ババア金狐＆銀狐にコヅキ回され、一番ワリ食ってるキャラクターである。子供の頃から蛇々姫に想いを寄せているのだが、蛇々姫はツレないそぶり。そのうえ、狐太郎本人がヘビなどのニョロニョロ系を苦手としてるため、蛇々姫が龍に変身しようモノなら、一目散に逃げ出す始末。つくづく前途多難な恋である。得意ワザは、たくみな変身術と錬金術。



蛇々姫 ▲

龍神一族の総領家のひとり娘。気が強くてオテンバ、しかも脳天気。龍神一族の多情な血筋をシッカリ受け継ぎ、次から次に男に惚れては騒動を起こす。炎を操る妖術を得意とし、また、キレると龍に変身して大暴れするとゆー悪癖の持ち主。そのうえ、龍に変身してる間のコトはいっさい記憶にないってんだから、始末におえない。おかげで弟分の魅槌丸は、彼女を怒らせないよう必死なのだ。怖いもの知らずの姫君だが、どーゆーワケか、虫……特にナメクジが大の苦手である。

飛天丸▼

天狗一族の跡取り息子。美貌と武力に恵まれ、金はないけど女にゃモテる。空を自在に飛び回り、疾風や雷などで敵を倒す妖術も操り、戦闘ではとにかくカッコイイ。が、逆に策略や陰謀にかけては無力そのもの。特に、格式は高いのに財力が低い典型的な没落名家・天狗一族の悲しさか、金がらみの話に異常に弱く、アッサリ騙されるとゆーオメデタい面もある。また、なぜか犬猫などのケモノが大嫌い。したがってケモノを眷属とし、金を操る白狐一族は、彼の天敵に等しい。

蔵之助▲

魔界に名高い刺客のプロ・餓魔一族の末っ子。薬に詳しく、暗殺用の毒薬はもちろん、惚れ薬や眠り薬などの調剤もお手のもの。また、どんな病気やケガにも効くガマの油という霊薬を身体から分泌することもできる。蛾軍団なる非情の暗殺集団を率いるが、子分ともども異常な食い意地の持ち主。食べるモノに目がなく、食べ物で釣られれば簡単に裏切ったりするから油断ならない。嫌いなモノは鳥と飛天丸。子供の頃、「肥満児、肥満児」とイヂメられたのを、根に持っている。

▲雨月姫

魔界一の知恵者、策謀家といわれる玄武一族の姫君。天女のような気品と妖艶な魅力をもつ美女。飛天丸に熱烈な想いを寄せていて、それだけに蛇々姫に対するライバル意識は激しい。しかも蛇々姫の嫌いな蜘蛛やナメクジを操る妖術を使うので、そのイヤガラセ作戦は、かなり効果的。また、外見に似合わぬ大酒飲みで、酔っ払った雨月姫は無敵に近い。なにしろ龍に変身した蛇々姫に太刀打ちできるのは、酔っ払った雨月姫だけだとゆーウワサもある。唯一の苦手はカエル。

魔界タイムス

下の図を見なはれ。これが、蛇々姫たちの住む魔界の見取り図である。龍神、天狗、白狐、玄武(亀)、餓魔の五大種族が、それぞれニラみあって暮らしている。そしてキミたち仙人は、天上の仙界で、彼らの動きを見守っているのだ。

本邦初公開! これが魔界の五大種族だ!

白狐一族

金仙を守護仙とする、魔界一の金持ち一族。だが、新興勢力ゆえ家の格式はそれほど高くない。そこで龍神一族との婚姻によってハクをつけようというのが、彼らの野望らしい。一族の総領は、恐るべき権力を誇る双子ババア・金狐&銀狐

玄武一族

水仙を守護仙とする賢者の一族。総領の亀大老は魔界一の賢者とウワサされる大人物だが、いつも酔っ払ってグースカ寝てるため(いい身分だな、ジジイ)、その知恵が人の役に立ったという話はあまり聞かない。

龍神一族

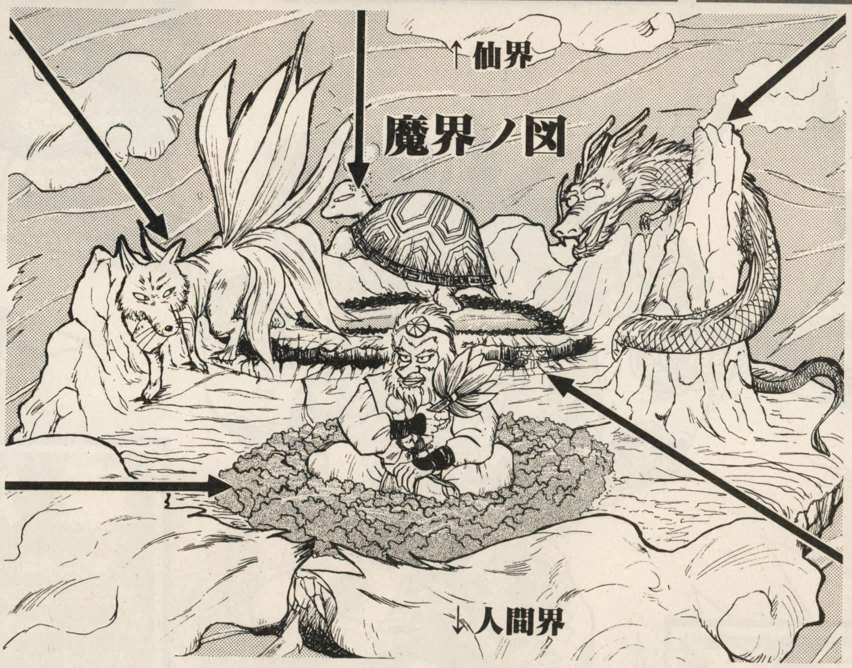
火仙を守護仙とする、魔界きっての由緒ある一族。総領の龍神大王は、一見、王者にふさわしい貫禄を持つ人物だが、実は恐ろしく手の早い女好きである。一説では、乳母の息子・魅槌丸も、龍神大王の子ではないかといわれているが…?

天狗一族

木仙を守護仙とする一族。空を自由に飛び、武芸にも秀でた格式高い武家の一族だが、経済力は魔界最低。総領の鞍魔大王は、昔、女タラシの龍神大王に恋人を取られた経験があり、そのため龍神一族に対して激しい憎悪を燃やしている。

餓魔一族

土仙を守護仙とする刺客の一族。暗殺と薬の知識にくわしく、いわば死と生の両方の術を操る種族である。総領は、魔界のゴルゴ13と呼ばれた(マユゲ太くないけど)餓魔大王。異常な食欲を持ち、一族代々の趣味は拾い食いとか(笑)。



いずれ劣らぬ力と個性とマヌケさを備えた、魔界の五大種族。彼らにはそれぞれ、眷属(自分に属する種族で、自由に召喚したり化けたりできる。ま、親戚みたいなモンだ)とか苦手とする種族とかがいる。たとえば龍神一族なら、蛇とか龍とかがオトモダチで、苦手なのがクモだのナメクジだのの類。これからの冒険に大きく影響する事柄なので、右の表でしっかり覚えてくれ。

〈魔族一覧表〉

	龍神	玄武	餓魔	天狗	白狐
守護仙	火の精である火仙	水の精である水仙	土の精である土仙	木の精である木仙	金の精である金仙
眷属(化けられるモノ)	龍、ヘビ、蛟(みずち)などのニョロニョロ系	亀、ナメクジ、大百足、蛭などのゾロゾロ系	大ガマ、蛙、サソリなどの気色悪いゾクゾク系	雀、ハト、鷹など自由に飛び回れるトリ系	狐、犬、虎、猫又などのよくいるケモノ系
魔力	火の魔力	水の魔力	土の魔力	木の魔力	金の魔力
苦手	水の精である水仙およびその氏子である玄武一族	土の精である土仙およびその氏子である餓魔一族	木の精である木仙およびその氏子である天狗一族	金の精である金仙およびその氏子である白狐一族	火の精である火仙およびその氏子である龍神一族

※イラスト 義見依久(玄武)

さて、そのころ仙界では……

ここは魔界から……そんなに離れていないところにある、仙界、つまり仙人達の住む世界である。

もっとも、仙界にいるからといって、すべてが仙人ばかりではない。じつは仙人見習い、ただいま修行中という者のほうが、ずっと多いのだ。そんな連中のために、仙界には仙術を教える学校があり、生徒達は早く一人前の仙人になろうと、いっしょうけんめい勉強をしていた。

この学校には5つのクラスがあり、それぞれの担任の先生は、自分の生徒に独特の流派による仙術を学ばせていた。そして、先生どうしは、非常に仲が悪かったのである。

さて、とある放課後のこと、学校の先生達が職員室で雑談をしていると、話はいつのまにやら、魔界タイムスの1面で派手に報じられている「蛇々姫失踪事件」のことになってしまった。

「しかし、あの蛇々姫とかいう娘もアホじゃのう！」と口火を切ったのは、水のクラスの担任のショウカ仙人。もちろん玄武一族の雨月姫を、ひそかに応援しているのはミエミエだ。

「アホとはなんじゃ、アホとは。馬鹿いっちゃいかん、最後は蛇々姫が勝つに決まっておる」と、むきになって反論するのはジョウキ仙人。火のクラスを教えている。

「へん、あんな龍神一族に、何ができるっていうんじゃ？」

「龍神一族は火の系列じゃ。したがって最後に必ず勝つ！」

「また、根拠のない豪語は、せんほうがいいがのう。あんたの火の術など、ワシの水の術にまるで歯が立たんではないか」

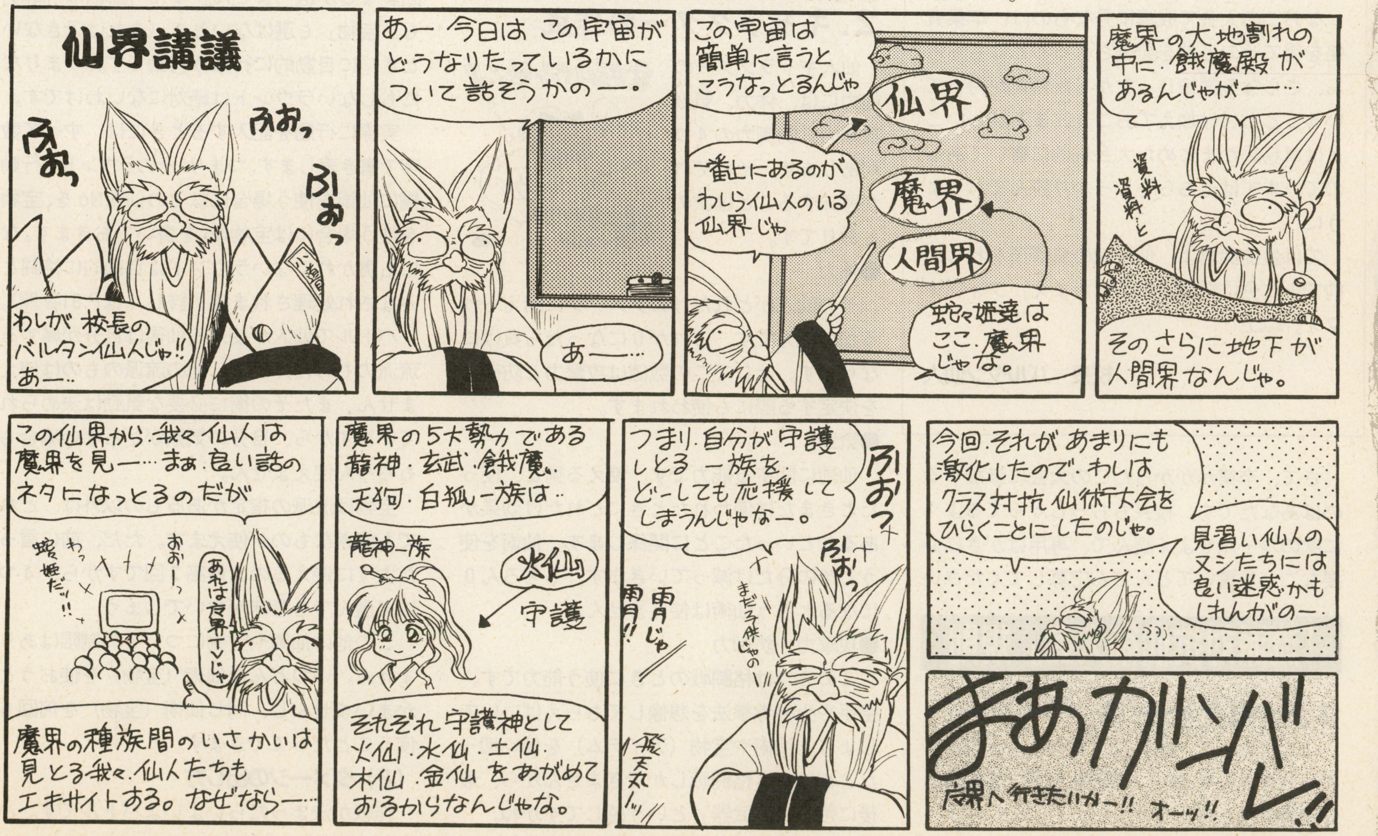
てな調子で話が進むと、当然ながら、ほかの仙人達も黙ってはいない。

「なにを言っとる。いちばん強いのは、天狗一族の飛天丸じゃよ」と言うのは、木のクラスを教えているカンキ仙人。しかし、金のクラスの担任のタイカク仙人は黙っちゃいない。しまいには、一人で童話を書いていた、土のクラスのアンデル仙人までが一緒になり、年甲斐もなく取っ組み合いの大げんかを始めてしまったのである。

校長のバルタン仙人が、この顚末を知ったのは翌日のことである。なにしろ5人の仙人が全員休んでしまい、全クラスが自習になってしまったのだ。そこでバルタン仙人は、翌日の朝、腰をさすりながら登校してきた5人の仙人を集めてお説教をしたのだった。

「まったく諸君らときたら、立派な仙人を育てることを忘れて、くだらんケンカをしてるとはもってのほかじゃ。競い合うなら殴り合いよりも、仙術のほうでやってもらいたいのう。そうじゃ、いっそのこと、1000年ぶりの卒業試験も兼ねて、クラス対抗仙術大会をひらくことにしよう。そこで優勝した生徒のいたクラスが、まあ、本校最強ということになるからな。どうじゃ、文句はあるまい」

もちろん5人の仙人達にとっても、文句はなかった。こりゃ日頃のライバルを叩ける絶好のチャンスである。何も知らずに、自習になったと喜んでいる生徒達こそが、真の被害者なのだが、彼らはまだそのことを知らなかった……。



流派（クラス）対抗仙

ようこそ仙界ワールドへ。いよいよ大地を揺さぶり、山をも崩す仙術大会の始まりです。まずは仙術学校の校長バルタン仙人の開会宣言でスタートしましょう。

流派対抗仙術大会開催の宣言

当校（投稿）生徒諸君に告ぐ

えへん。まあそーいうわけで我が学院もここ数千年ばかり大イベントがなかったし、わしもそろそろ諸君の学習の成果というもんを知りたかったので、ここに「第1回流派（クラス）対抗仙術大会」を開くことを高らかに宣言する。

この大会は外でささやかれているような、教授たちのメンツなどにこだわったものではなく、純粋に〈若き血潮の予科練の～〉というノリで、きみたちの仙人としての真の力を広く試すために開かれるものである。そこんとこ間違えんようにな。

なおこの大会で成績優秀なものは、卒業資格を得てその名前を発表されることはもちろん、さらなる試練じゃなかった特典が待っていることも付け加えておこう。まあ詳しいことは事務局がまとめた大会規則に書いてあるので、まずはそちらをしっかり読んでおくように。

では生徒諸君よ、仙人魂の真骨頂をわしの前で十二分に発露してくれたまえ。フォフォフォ。以上

校長　バルタン仙人

さて、卒業がかかったこの大会に参加するのはあなたです。校長もおっしゃってるように次のルールをよく読んで、専用はがきに必要なことを書いてどんどん応募してください。

「流派対抗仙術大会」規則

1.仙術大会とは

この大会（ゲーム）は、みなさんが自分でキャラクターを作り、作戦を立てて参加できる読者参加ゲームです。

みなさんは、まず自分の仙人名や流派（クラス）を決め、能力値を割り振ってキャラクターを作り、バトルでの作戦（どんなタイミングで仙術やアイテムを使うか）を考えます。この2つが決まったら、それを本にとじ込まれてる専用のはがきに書いて締切までに編集部に届くように送ってください。こうして送られてきたキャラクターを集めて、いよいよ仙術大会が開かれるというわけです。

大会はまずそれぞれの流派内で予選を行ない、その上位者20名が決勝戦に進めます。決勝戦は100名でのトーナメント制で、ここで最終的に優勝者、準優勝者などが決まります。もちろんこの経過と結果は、誌上で発表していきますから楽しみに待っていてください。また、決勝戦のベスト4まで残った仙人は魔界に降りてもらって、あのはちゃめちゃなストーリーに登場してもらうという特典（？）がありますから覚悟してくださいね。

2.キャラクターの作成

仙人キャラクターの能力には、体力、気勁、攻撃力、防御力の4つがあります。それぞれが意味することは次のとおりです。

●体力

その仙人がどれだけのダメージに耐えられるかの能力です。これが0になったら負けになります。そしてこの数値は攻撃力と防御力を決定する際にも使われます。

●気勁

仙術に関する能力です。使える術と、使ったときまたは使われたときにどれだけ効果があるかといったことに関係します。仙術を使うとその分だけ減っていきます。もちろん0になるともう仙術は使えません。

●攻撃力、防御力

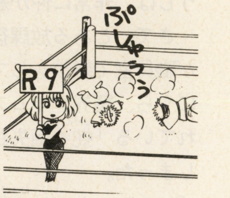
この2つは格闘戦のときに使う能力です。空手や少林寺拳法を想像してもらえばいいでしょう。仙術や宝物（アイテム）を使い切ったときはもう格闘戦しかできませんから、最後に残った「武器」という感じですかね。

キャラクターを作るときは、まず基本値の150を体力と気勁に割り振ります。それから体力値をまた攻撃力と防御力に分けます。つまり150＝体力＋気勁、体力＝攻撃力＋防御力ということになりますから注意してください。

それぞれの能力値に最低必要な数字は、体力、気勁が20、攻撃力、防御力が10です。あとはどんな割り振り方をしようと自由です。

3.仙術バトル

（1）作戦



バトルはボクシングと同じラウンド制で9ラウンド闘います。各ラウンドでは「仙術を使う」､「宝物を使う」､「格闘をする」の3種類の行動から1つだけ選ぶことができます。ただし「仙術」は気勁がある限り、「宝物」は3回までしか選べません。また「格闘」は「仙術」も「宝物」も選ばないとき（またはできないとき）に自動的に行なう行動です。つまりなにもしないラウンドは絶対にないわけです。

実際に行動を記入するときには、すべて数字で書き表します。つまり、そのラウンドの行動欄に仙術を使う場合にはその仙術No.を、宝物を使う場合には宝物No.を書いておきます。なにも書かれてないラウンドは自動的に格闘とみなされ処理されます（詳しくはP.91参照）。

バトルで仙人が使える仙術は自分が属する流派のものだけです。他の流派のものは使えません。またその術に必要な気勁は決められていますから、自分の気勁が足らない場合ももちろん使えません。

宝物は流派の指定があるもの以外は、どれでも好きなものが使えます。ただ、前に言ったように使えるのは最高3回ですから、4つ以上選んでも意味がないでしょう。

この他は仙術や宝物についての制限はありません。いつどんな仙術（宝物）を使おうとかまいませんし、同じ仙術（宝物）を何回も使うことだってできます。

（2）ダメージの出し方

作戦が決まったらいよいよバトルです。バ

術大会の公式ルール

トルは、ラウンドごとにどちらが先攻かをランダムに決めて、先攻の仙人の行動→後攻の仙人の行動という順番で処理されていきます。仙術で大きなダメージを与えるかもしれませんし、反対に相手の結界(けっかい)に当たって跳ね返されることもあるでしょう。すべては仙人の能力値と使うタイミングによって変わってきます。そして早く相手の体力を0にしたほうが勝者となり、そこでバトルは終わります。もし9ラウンドが終わっても両方とも体力が残っていた場合は、10ラウンド以降もバトルは続けます。しかしあとは格闘戦だけを行ない、先に体力が0になったほうが負けとなります。

そして仙術、宝物、格闘戦すべてでダメージを出すときに、流派と流派の相性が参照されます（表1参照）。相性がいい仙人と闘えば、与えたすべてのダメージは大きくなりますが、悪い相性だとダメージはふつうより小さくなります。どちらでもないときは、ダメージの修正はありません。

4.仙術大会の進め方

(1) 予選バトル

大会はまず流派内の予選からスタートします。予選は、各派の先生によって用意されたいろいろなモンスターとの連続バトルです。このモンスターは全流派共通で、仙人と同じレベルに作られていますし、バトルの方法も前に説明したのと同じです。

まず最初のモンスターが現れます。それを倒すと得点がもらえます。そして、さらに次のモンスターとのバトルに進むことができます。こうして負けるまで次々とバトルを行ない、あげていった得点がそのままその仙人の予選成績となって記録されます。そして全員のバトルが終わったところで、流派のなかの成績トップ20をだし、その20名だけが次の決勝トーナメントに進むことができます。

(2) 決勝トーナメント

決勝はついに流派もバラバラの仙人同士のバトルとなり、予選を勝ち抜いた5流派各20名＝計100名でトーナメント戦を行ないます。ただし、このうち予選の成績優秀な28人（各流派ベスト5と残りのなかで成績上位3名）は1回戦シードとして2回戦からの参加となります。残りの72人でまず1回戦が行なわれ、勝ち残った36人とシードの28人で2回戦を行ない、あとは順番に3回戦、4回戦……と最後の1人になるまでトーナメントを進めていきます。こうして最優秀仙人（トップ仙人）が決まるわけです。

5.卒業資格と段位の授与

卒業資格は、決勝トーナメントでベスト4に入った者だけに認められる栄誉です。そしてその仙人たちは、卒業旅行のかわりに魔界での騒動に特別出演することが義務付けられています。ただし、どーいうかたちで登場するかは、いまはすべて偉大な大仙人の手（作者の想像）にまかせられています。

また予選バトルを勝ち抜いた100名には「仙人初段」が与えられます。この段位をもらうと、次回のキャラクターの作成の時には、基本値をふつうより10多い160にして始められます。

攻撃＼防御	火	水	土	木	金
火		―	×	―	○
水	○		―	×	―
土	―	○		―	×
木	×	―	○		―
金	―	×	―	○	

相性が悪い組み合わせ（→印の向きのダメージが減少）	木仙→火仙→土仙→金仙→水仙→木仙
相性が良い組み合わせ（→印の向きのダメージが増加）	金仙→木仙→土仙→水仙→火仙→金仙

※攻撃側が○の場合は相手に与えるダメージが増加、×の場合は減少、―は通常。

仙術の極意を会得せよ

仙人の能力のなかでも一番重要なのがこの仙術なのはいまさらいうまでもない。真の仙人と呼ばれたいなら、だれでも修行を積み、ひとつ以上の仙術流派を極めていなくてはならないのじゃ。きみたち学仙（生徒の俗称）を、いまのような各専門クラスに分けて学ばせておるのもすべてこのためじゃ。

もちろん今度の大会も、仙術をお互いが繰り出して闘うこととなるだろう。そのため各担任に言って流派ごとに５つずつ代表的な術をリストアップしてもらった。

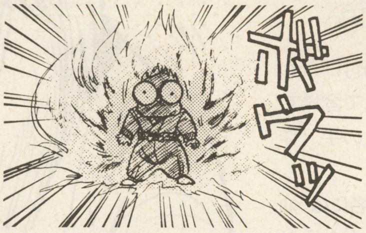
仙術は皆も知っておるとおり、いろいろなタイプがあるが、派によって不公平が出ないようにと、どの派も次の３つのタイプを選んでもらった。

1．攻撃術―敵の体力を減らす
2．回復術―自分の体力を戻す
3．結界術―敵の攻撃から身を守る

まあこれで流派によっての特徴はあっても、どこの流派の術が有利だとかはないはずじゃ。このなかから自分の作戦にあった仙術を選んでバトルに臨んでほしい。ま、これらがちゃんと使えんようじゃ、卒業はまだまだ遠いのう。フォッフォッフォッ。

仙術の横にある「効果」と「気勁」だが、まずここにある「効果」は、あくまでも〝このぐらい〟といったもので、実際のバトルではこれにいろいろな要素が入ってくる。20と30だから2/3などと単純な比較はできんぞ。最後に「気勁」だが、これは術を使うときに必要な気勁値だ。使ったときには、おのれの気勁がそれだけ減らされてしまうから覚悟せい。では各派については担任に聞いてみよう。

火 仙　燃え上がる紅蓮の炎で焼きつくせ

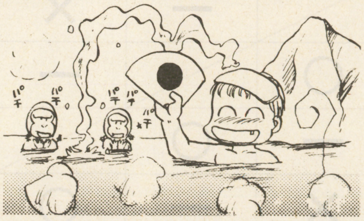


流派名からもわかるとおり、うちはなによりも炎を使ってのハデさが売りである。やっぱり術というモノは見た目に華麗でなくては苦労した意味がない。ぱっと燃え上がってあっというまに敵を焼きつくす、あの快感を、ああ、きみも味わってほしいものだ。

とかく他の派はうちのことを「名前のわりに内容がない」術だとか悪口をいうが、火仙こそ最高の仙術ということを、ここで証明してやろうではないか。

仙術No.	呪文名称	効果	気勁	説明
10	爆炎魔人（ばくえんまじん）	25	20	炎の神様いらっしゃ〜いと、恐ろしい形相の人型をした炎の固まりを呼び出して、敵に叩きつける術だぞ。炎の巨人が暴れ回るのはなかなかの壮観だ。
11	九竜火炎（くりゅうかえん）	20	15	八方から炎の竜が敵を取り囲んで、ぐるぐるまわって大きな竜になるのだ。その様子は、いくら自慢しても足りないくらいの光景だと何度見ても思うぞ。
12	火炎箭（かえんせん）	10	5	ようは、炎のミサイル。どこへ逃げようと追っていく……ってゆーのは、相当の修行をしないとダメだな。まぁ、望みがないわけじゃないが。
13	焔精快癒（えんせいかいゆ）	20	20	ランプの精、ランプの精……と頼むのではなく、炎の精霊を無理やり呼び出して回復させるのだ。身体に炎をまとう姿は美しいぞ。
14	劫火結界（ごうかけっかい）	30	10	どんな術もこの炎の壁は絶対にくぐれはしないぞ。なに？　熱そうだって？　これくらいガマンできなくてどーするのだ！　修行が足りんぞ、修行が！

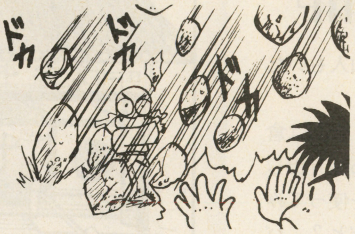
水 仙　なにものも壊せない結界の威力をみよ



ははは、火仙の術などわが派にかかれば赤子の手をひねるのも同然。なにしろうちがつくる「亀甲結界」は仙界ピカ一のカタさだからのう。（うう、うるさ〜い〈火仙担任〉）これに攻撃術をうまく組み合わせれば、トップ仙人はうちのものと決まっているわい。ははは、ははは。ただ、結界は相手より早く、張らないと、スカってボカボカ殴られる恐れが常にあるからな。そのタイミングだけは気をつけなあかんぞ。

仙術No.	呪文名称	効果	気勁	説明
20	氷柱箭（ひょうちゅうせん）	30	20	空気中の水分を集めて、凍らせてつららにして、雨のように敵に叩きつける術だ。命中率はいまいちだが、ヘタな鉄砲……の言葉どおり、けっこう当たる。
21	寒氷狼牙（かんぴょうろうが）	15	10	氷でできた狼の顎を足元に出現させて、ガブリと噛みつかせる術なのだが……敵が素早く足を抜いてしまうと効果があまりナイのが欠点だ。
22	泉水快癒（せんすいかいゆ）	20	20	目の前に唐突に温泉を出現させて、ゆっくりくつろいで回復してしまうという大業。どんな相手も、呆れてしまい回復するまで待ってくれるぞ。
23	亀甲結界（きっこうけっかい）	35	15	亀のような甲らを背中に出現させて、頭と手足を引っ込めてしまうのだ。あまりカッコはよくないが、結界としてはピカいちの固さを誇っているぞ。
24	水瀑結界（すいばくけっかい）	30	10	ナイアガラのような滝を敵との間に出現させて結界にする。見た目はやたらハデだが、結界としての効果はいまいちといったトコだ。

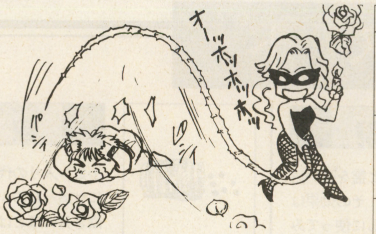
土 仙 スケール壮大、仙界の地上げ屋攻撃だ



なにが対抗戦だよな、めんどくさいったらありゃしないぜ。まあ、うちの派はどちらかというと地割れおこしたり溶岩流したりとやや力技が多くて、仙界の「土木作業仙人」としてつとに有名なんだけど、こう言っちゃなんだけど内容は他の仙術に劣っちゃいないぜ。ダメージにしても平均的に出て、ハズレが少ないから、いつでも安心して使えるわけだ。ま、ガンバレよ、期待してっからな。さてと、おれメシ食いに行くわ。

仙術No.	呪文名称	効果	気勁	説明
30	流星雨飛（りゅうせいうひ）	30	20	小さな隕石が降ってくる……仙界じゃなけりゃ大騒ぎどころじゃすまない術だ。そうそう、気をつけないと自分も巻き込まれかねないのが難点だな。
31	溶岩流動（ようがんりゅうどう）	20	15	その辺の地面を噴火させて、溶岩をどーっと流す術。他の流派どもは、"ふげ◯だけ"なんてシャレにならない名前で呼んでいるようだ。
32	大地鳴動（だいちめいどう）	10	5	敵の足元を震源地にして直下型の地震を起こす。これで、敵はかなりのダメージをくらうぞ。ただし、一歩よけるとそれまでになってしまう欠点はある。
33	隆起快癒（りゅうきかいゆ）	20	20	大地のプレートの運動により、新しい山はこうして隆起するのだ……ベツに深い意味はあまりなく回復してしまうが、細かいコトを言ってはいけない。
34	地裂結界（ちれつけっかい）	30	10	地面に何者も越えられない裂け目を作り出す。空を飛んでくるヤツには意味ないよーな気がするって？ それは、きっと気のせいにちがいないぞ……。

木 仙 守り抜かれた伝統の技をいま公開



ふっ、他の派はどう言っているか知らんがこの勝負もらったな。昔からうちの流派ほどバランスがとれ、コストパフォーマンスつまり無駄のない術はないと言われているからのう。今回も雷や植物系をそろえ、観戦者も楽しめる華麗な技の祭典でそろえてみた。これでトップ仙人が出んようだったら、それは諸君がまだ未熟だからじゃ。なお予選落ちしたものは全員、木蓮谷にて仙術の追加講義を必ず受けること！

仙術No.	呪文名称	効果	気勁	説明
40	雷神拳（らいじんけん）	30	20	通称「カミナリさまのげんこつ」と言って、握り拳に静電気バリバリとためて敵を殴り飛ばすとゆー、すばらしい術だ。これに耐えるヤツは少ないぞ。
41	花粉乱舞（かふんらんぶ）	15	10	くらえ花粉症……と言いながら相手をいやでもアレルギー性鼻炎にしてしまうという術だ。敵は、鼻水に、涙、くしゃみに苦しみもだえるハズだ。
42	薔薇刺鞭（ばらしべん）	10	5	薔薇のトゲ付きの茎がムチのようにしなって、足元から生えさせる術だ。ハッキリ言ってとても痛いぞ。ただし、誤解をうけやすい術でもあるので注意だ。
43	豊熟快癒（ほうじゅくかいゆ）	20	20	とれたての新米をメいっぱい食べて、一気に回復。ただし、急いで食べすぎるとノドに詰まらせてしまってはずかしいめにあうので注意。
44	風吼結界（ふうこうけっかい）	30	10	台風の目の中って一種の結界だなぁ〜と、昔のエライ仙人が考えてできた術だ。名前のわりに安直な考えからつくられているが、効果は保証付きだ。

金 仙 仙界にこの術あり、理論武装派登場

さて最後に控えしは、仙界きっての頭のキレのわが流派。うちの術はすべて理論的な裏付けと、データをとっての実験済みだからハズレはない。とくに今回用意した「鉱炉溶融」は、ここだけの話だが最高の破壊力をもった仙術だ。ほかにも切れ味ばつぐんの術をそろえたので、トップ仙人どころかベスト8制覇をも目指そうではないか。伝統におぼれる木仙や、うかれてるだけの火仙、水仙、食いいじが張った土仙なぞ敵ではないわ。

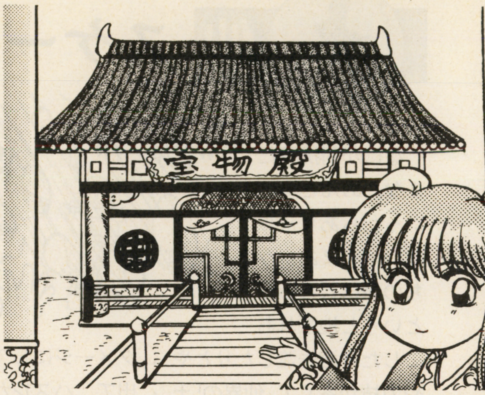
仙術No.	呪文名称	効果	気勁	説明
50	鉱炉溶融（こうろようゆう）	30	25	鉄をも溶かす高熱の空間で、敵を包み込む術。ハッキリ言って死ぬほど熱い……ワシらの流派の者でさえ耐えられるかわからんぞ。
51	剣歯撃（けんしげき）	25	20	剣歯虎（サーベルタイガー）を呼び出してガブリと一噛みさせる術だ。迫力満点、猛獣使いの気分が味わえる特典まで付いてくる。
52	手刀鋼刃（しゅとうこうじん）	10	10	手を鋭い刃物にして敵に斬りかかる術だ。しかし、敵との間合いが難しいわりに、いまいちダメージが大きくないのが欠点と言えば欠点だな。
53	磁鉄快癒（じてつかいゆ）	20	20	小さな磁石を身体中のツボに出現させて血行を良くする術。効果については最寄りの薬局で聞くときっと教えてくれるだろう。
54	鉄壁結界（てっぺきけっかい）	30	10	「がんばれ日本、鉄壁の3枚ブロック」とゆーぐらいに何も通さない強固な結界だ。この結界を破れるヤツはそうそういないハズだ。

センパイの知恵に学べ!?

次は宝物じゃ。宝物といっても、もう知っているとおり金や銀などといった、チャラチャラしたお宝ではな〜い。きみたちの卒業生がこの学校を出ていくときに、作って置いていった由緒ある仙人アイテムじゃ。

今回は故あって卒業は仙術バトル大会で決めることとなったが、これまではこーいった卒業作品をつくらせ、提出できたものから卒業証書を渡したときもあった。まあ、昔は仙歴などだれも気にしなかったし、いまみたいに、だれでも彼でも仙人になりたいという時代ではなかったのでな。そんなもんで卒業させたのじゃよ。いい時代じゃったのう、フォフォフォ。そーいえば世に出るよりも、この制作が面白いといって、学校に残ってオリジナル宝物を研究してるセンパイの仙人もいたはずだが元気かのう。

まあそんなことはどうでもいい。今回は倉庫からそのうちの15アイテムを引っ張り出してきたから、どれでも好きなものを使ってみるがよい。なに、効果がわからんだと？　バーッ、黙らっしゃい！　効果がわからんから、いいんではないか。センパイの創意工夫の知恵をだな、身をもって体験して学んでこそ浮かぶ瀬もあれ神田川、けっこう毛だらけ猫灰だらけじゃ。……自分でもなにが言いたいのかよくわからなくなったが、とにかく真の仙人たるもの、この程度のモノなど仙眼力でパッと見通せないでどうする。これも卒業試験のひとつと思いなさい。



宝物はいくつ持ってってもいいぞ。なくなってきたら事務局に言ってコピーしてもらうからのう。ただし、ルールにもあったように使えるのは３つまでだからな。ああ、それから名前の後ろに「火」とか付いているのは、その流派の者しか扱うことのできない専用宝物なので、間違って持ってってはいかんぞ。

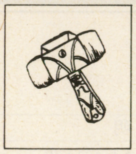
宝物リスト

60 風神扇（ふうじんせん） 木

大きくてりっぱな扇。一振りで、嵐のような大風を吹かせることができるとか。ただ、すこしばかり大きいので持ち運びには不便だ。

61 火炎槍（かえんそう） 火

尖端から炎を吹き出す槍らしい。槍だけでさえ厄介なのに、火まで吹かれたりすると始末におえないったらありゃしない。



62 地震槌（じしんつい） 土

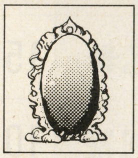
大きな木槌。これで、地面を叩いて地震を起こすというモノ。どう考えても迷惑このうえないシロモノとしか言えないな。

63 金牙剪（きんがせん） 金

虎の牙で造った大きなハサミだ。どうやら、飛んでいって、敵をチョキチョキと切り裂くという攻撃をすると言われている。

64 四海瓶（しかいへい） 水

東西南北の４つの海から大波をどばっと呼び出すモノ。そんなものを室内で呼ばれた日には誰が掃除をするんだ。まったく……。



65 吸霊鏡（きゅうれいきょう）

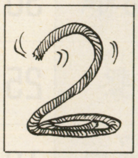
謎の鏡。名前からすると霊を吸い込むというコトらしいが、その効果は定かではない。誰か試しに使ってみないか？

66 万鳩函（ばんきゅうかん）

謎の箱。名前からもナニをするものなのかはまったく不明。説明書もついていないので、コメントのしようがぜんぜんナイ。

67 戮塊杖（りっこんじょう）

敵の魂に直接攻撃をしかける杖。仙人にとっても魂は命同然だから、これはなかなか手ごわいかもしれないぞ。まぁ、本当に使えればだがな。



68 縛仙索（ばくせんさく）

仙人をも縛りつけてしまい、動けなくする縄とか……。どーも良からぬ考えで造られたフシがあるのであまりお勧めとは言えないな。

69 盗勁壺（とうけいこ）

どうも敵の気勁を盗む壺らしい。敵に余計な仙術を使わせないようにしたいときには、とても便利かもしれない。

70 救命丹（きゅうめいたん）

小ビン入りの代表的な丸薬だが、なにせ造ったのがキミ達の先輩では、効き目のほどは、まったく保証の限りではないな。

71 湧勁丹（ゆうけいたん）

これも小ビンに入っているが、液体の薬だ。まぁ、キミ達の先輩の作品だからな……自分の身体で効果を試してみるしかないな。

72 仙桃丹（せんとうたん）

薬と言うよりも、これは桃まんじゅうだ。とは言え、そんじょそこらの桃まんではないぞ……とは言え作ったヤツによって効果は違うしなぁ。

73 出鬼符（しゅつきふ）

これは、鬼を呼び出す紙でできたおフダだ。まあ、こけ脅しくらいの役には立つかもしれないが、あまりお勧めとは言えないな。

74 駆鬼符（くきふ）

これは、鬼を使って敵を攻撃する木製のおフダだ。役には立つんだが、どうも使うのが面倒なのかあまり使われていないようだ。

しっかり読んでおこうぜ！ 応募要項

SIDE A

とじ込みはがきの書き方をここで詳しく説明します。最初はSIDE A(表)から。右の図とあわせて読んでくださいね。

①切手
ここには必ず41円切手を貼ってください。ポストへ入れる前に要チェック！

②あなたの住所
あなたの住所、郵便番号、電話番号を正しく記入してください。

③あなたの名前
かならずあなたの本名を記入してください。ふりがなも忘れずに。
ペンネームを使いたいひとは「PN」を頭につけて、氏名と別に記入しておいてください。ペンネームだけはやめてください。

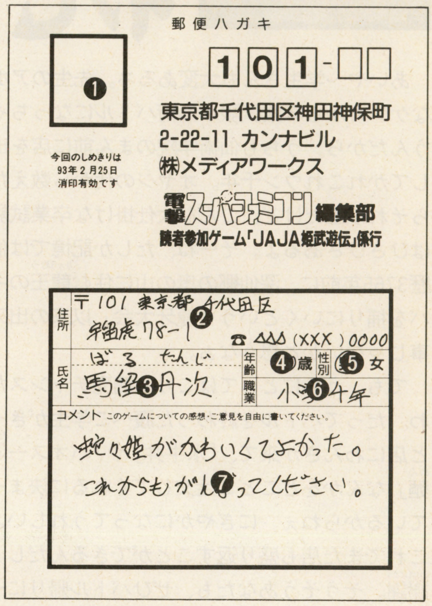
④あなたの年齢
あなたの年齢を正しく記入してください。

⑤あなたの性別
男と女のどちらかに○をしてください。

⑥あなたの職業
働いている方は職業を、学生の方はいま何年生かをここに正しく記入してください。

⑦ゲームについてのコメント
このゲームについて思ったこと、感じたこと、変えてほしいことなどなど、○でも×でも好きなことを自由に書いてください。いいことはどんどん取り入れていきます。
また、自分の仙人キャラの性格や弱点などを書いてもいいですよ。とにかく白紙はキライなんだってことですよ。

注！）ポストに出す前に、切手が貼ってあるかどうかをもーいちど確かめましょう。



SIDE B

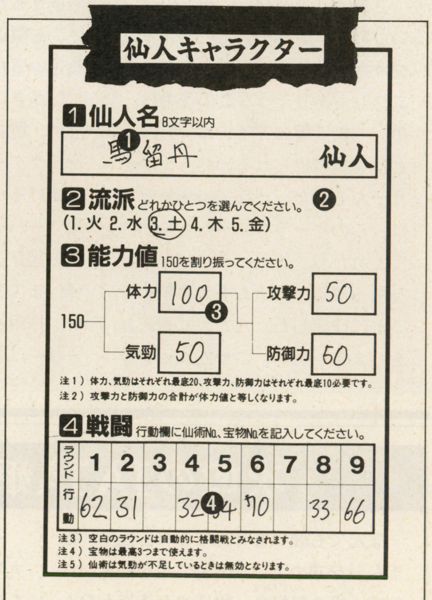
次はSIDE B(裏)の説明です。ゲームに関係ある項目が並んでいますから、間違えないように確かめながらしっかり記入してください。

①仙人名
仙人キャラクターの名前を8文字以内で書いてください。漢字、ひらがな、カタカナ、アルファベットなにを使ってもかまいませんが、最後に「仙人」とつくことをお忘れなく。また読みにくい文字には、読みがなをつけてください。

②流派
火、水、土、木、金のうち、あなたが入りたい流派を1つ選んで、その番号に○をつけてください。
注！）○がしていない、または2つ以上に○がある場合は失格となりますので注意してください。

③能力値
ルールにしたがって、まず基準値150を体力と気勁（きけい）に分けます。それから体力値をこんどは攻撃力と防御力に振り分けます。
体力と気勁は最低20、攻撃力と防御力には最低10なければなりません。また攻撃力と防御力の合計は体力値と等しくならなければなりません。
各数字は、洋数字ではっきりわかりやすく書いてください。
例）150を体力と気勁に分ける。
体力＝80　気勁＝70
体力から攻撃力と防御力に分ける。
攻撃力＝50　防御力＝30
注！）最低値に満たない能力値があるときや、振り分け方が間違っている場合は失格となりますので注意してください。

④戦闘（バトル）
各ラウンドで行なう行動を記入していきます。仙術を使う場合は仙術No.を、宝物を使う場合は宝物No.を表に記入してください。1ラウンドに1つの行動しかできません。
仙術は気勁が足らないときは無効となります。また宝物は最高3つまで使えます。
空白となったラウンドは、自動的に格闘戦を行なうことになります。
注！）記入のしかたが間違っている場合は、そのラウンドは無効とみなされ、格闘戦を行なったとみなされます。



ハガキのメ切りは2月25日（吉日）だよ

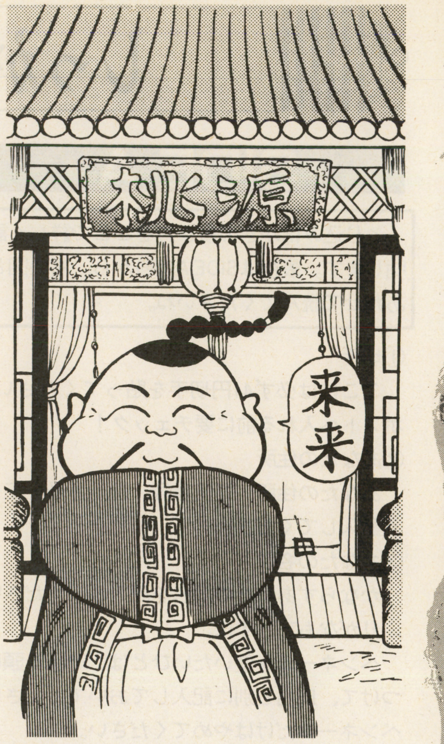
憩いの店 桃源飯店

あいや〜学生さんも大変あるネ。先生のアホなケンカから卒業試験が仙術バトルになっちゃうんだから。うちも仙術学院のまん前に店を出してかれこれウン千年。オヤジの代から数えたらそれ以上だけど、こんな大仕掛けな卒業試験はひさびさあるよ。そーね、たしか記憶では仙歴3765年前に、深仙郷の奥の山に住む龍王のキバを捕りにいくという「龍牙大会」以来の出来事じゃないかと思うなぁ。

でも、うちにとってはこりゃ商売チャンスだわ。だってバトルを終わった腹ぺこ学生がきっと店にわんさか来て、「水牛丼」や「パオスー湯麺」なんかをどこどこ注文してくれるに決まっているからねぇ。にぎやかになってうれしいよ。これでまた店も盛り返すことができるんだし。謝謝。そうそうあなたも、ぜひバトル帰りに一度寄ってみて、うちの手打ち麺食べてくださいよ。当店は仙人修行学生さんなら、いつでも大歓迎あるよ。

よかったらイラストを店に貼ってもいいし、ほかの生徒とのたまり場にしてもらってもいいあるよ。ちゃんと学校からの許可も得て掲示板もつくったし、ここならいつ腹へってもいい環境だしね。てなわけで、バトルに関する質問や希望から、魔界やはては人間界のウワサまで、なんでも、店長のわたしがどーんとこの中華ナベ腹で引き受けるから安心あるよ。

それじゃ今日はこんなとこで閉店なんだけど。あ、さっき学校から以心伝心FAXでなにか届いたよ。下に貼っておくから、帰る前によく見ておくんだね。さあこっちは明日から忙しくなりそうだし、いまから仕込みあるね。



求む！ はめはめアイテム

さあて、みんな旅に出たのはいいけれど、魔界一のノーテンキ娘、蛇々姫をはじめとして、一クセも二クセもありそうなこの連中は、ホントに究極のアイテム「福まん」とかを見つけられるのだろうか？ うーん心配だ。そこで当編集部では、このキャラクターたちを助けてくれたり、またはライバルの足を引っぱるアイテムを大募集することに決定した。たとえば飛天丸をだますために、ニセ蛇々姫を登場させるとか、どこかに魔界ラーメンを置いて、蠍軍団を足留めするといったぐあいにね。

はがきに、住所、氏名、年齢、性別、電話番号、それに〈どのキャラクターに〉〈どんなアイテムを仕掛けるか〉を具体的に書いて電撃スーパーファミコン編集部内、JAJA姫武遊伝「はめはめアイテム」係、までどんどん送ってきてほしい。採用されたものは、すぐストーリーに登場するよ〜ん。

大予想！ 福まんはだれの手に

これも大募集その2。えーとですな、ストーリーを読んでおわかりのように、各キャラは龍神家に代々伝わり、手に入れたものの願いを必ず叶える幻の家宝、『福まん』を求めて旅にのりだしたわけだが、はたしてこの幸せのアイテムはだれの手に落ちるのであろうか？ じつはこれを当ててほしいのだ。

人一倍光りモノが好きな蛇々姫の龍神チームか、怪しげな蠍集団をあやつる餓魔一族か、百歳をゆうに越えてると思われる金銀パール・ババをいただく白狐一族か、寝過ごしたあげく命を狙われていることも知らない飛天丸は天狗一族か、それとも氷の微笑の雨月姫・玄武一族かを、はがき（書き方はとなりと同じ）に書いて編集部内JAJA姫武遊伝「福まんレース」係まで送ろう。

当選者の中から抽選で、何名かに豪華（？）商品が当たります。

次回のJAJA姫武遊伝は

なんでも願いを叶えてくれる秘宝「福まん」を求めて、炎の谷に足を踏みいれた蛇々姫＆魅槌丸。燃えさかる炎もなんのその（もともと火の種族だからな）、夢見るジャジャ馬娘はひたすら進む。はたして、飛天丸あるいは狐太郎は、彼女に追いつくコトができるだろーか……？

一方、ひょんなことから巌之助の飛天丸暗殺の意志を知った雨月姫。愛する男を殺されてなるものかと、さっそく巌之助の妨害に乗り出した。さて、美しくも陰謀大好きの雨月姫は、いかなる手管で恐るべき巌之助＆蠍軍団をハメようと企むか？ ますます波乱の次回に期待せよ！

次号はB&B

次なる聖獣王をもとめて、吟遊詩人のモナとともに東をめざすラッシュとメイル。だがその地では、巨大な魔物が暴れているとのうわさが…。その魔物の正体とは!? 「B＆B」第3回、お楽しみに!!

郵便ハガキ

41円切手を
はってください

101-□□

東京都千代田区神田神保町
2-22-11 カンナビル
㈱メディアワークス
電撃スーパーファミコン編集部
読者参加ゲーム「JAJA姫武遊伝」係行

今回のしめきりは
93年2月25日
消印有効です

住所	〒 ☎ (　　)			
氏名		年齢	歳	性別 男・女
		職業		

コメント このゲームについての感想・ご意見を自由に書いてください。

(キリトリ線)

仙人キャラクター

1 仙人名 8文字以内

仙人

2 流派 どれかひとつを選んでください。

(1. 火 2. 水 3. 土 4. 木 5. 金)

3 能力値 150を割り振ってください。

150 ─ 体力 □ ─ 攻撃力 □ / 防御力 □
150 ─ 気勁 □

注１）体力、気勁はそれぞれ最低20、攻撃力、防御力はそれぞれ最低10必要です。
注２）攻撃力と防御力の合計が体力値と等しくなります。

4 戦闘 行動欄に仙術No.、宝物No.を記入してください。

ラウンド	1	2	3	4	5	6	7	8	9
行動									

注３）空白のラウンドは自動的に格闘戦とみなされます。
注４）宝物は最高3つまで使えます。
注５）仙術は気勁が不足しているときは無効となります。

(キリトリ線)

黒田幸弘世界設定による初のオリジナルコミック

聖痕のジョカ

せいこんのジョカ

予告編

電撃SFCが電撃的にスタートする電撃コミック企画、
ゲームの達人・黒田幸弘がコミック初挑戦だ!!
25文字の聖痕をめぐって壮大な物語が始まるぞ。

例によって
電撃的連載開始

フーギ

カルデア帝国の暗殺集団〝神の使徒〟の戦士。聖痕〝ブランクルーン〟の最初の所有者となるが仲間を裏切り逃亡者となる。

白沢(ハクタク)

アス・ランによって辺境の島イレーネ島にて流刑となった古き精霊の化身。魔法の力は封じられたままだが百科全書並みの博識を誇る。

ジョカ

辺境のイレーネ島に住む羊飼いの少女。ふとしたことから聖痕の所有者となり神の使徒に追われることになる。何故か金属アレルギー。

聖痕(せいこん)のジョカ　プレストーリー

コプト四帝国を制圧したカルデア帝国、その唯一神(ゆいいつしん)にして象徴王、贖主(まかないぬし)アス・ラン14世の死期が近づいた。死期が近づくアス・ランの身体からは王の証しである25文字の聖痕が次々と消え最後の聖痕ブランクルーンが消えたとき王の後継者を決める聖痕戦争が始まる。25の聖痕を持った25人の戦士…その唯一の勝者の手に全ての聖痕が集まった時…。

制作スタッフ
世界設定▶**黒田幸弘**
(ミューズソフト)
ストーリー構成▶**大塚英志**
(物語環境開発)
作画▶**相川有**

次号(2月26日発売)より連載開始!!

FFVマスターをめざせ
ファイナルファンタジーV 上級者の館

初心者の館の卒業生たちよ。しかし、上級者になりえぬ者たちよ。さあ、目の前の扉(とびら)をたたくがいい。アビリティ、ボスキャラ攻略法…おぬしらの望むものが今ここにある。

アビリティ全100種完全分析

すべてのアビリティを完全に網羅！ ジョブレベルの数字が○で囲まれているものは、そのジョブが最初（レベル0）から使えるアビリティを表す。名称の欄に色がついているのは特殊コマンド、白地はジョブ特性を示す。さらに各↗

↗アビリティを攻撃や補助などいくつかのタイプに分類した（P95欄外参照）。オススメジョブとはそのアビリティを使うのに適したジョブを独断で選んだものだ（略称の見方はP96〜97欄外参照）。

総ABP:690
HP:B
体力:B
力:B
MP:F
魔力:F
素早さ:E

仲間を守る騎士道精神
ナイト

総ABP:700
HP:A
体力:A
力:A
MP:F
魔力:F
素早さ:E

あらゆる体術の達人
モンク

ジョブ	レベル	名称	ABP	タイプ	特徴	オススメジョブ
ナイト	①	かばう	10	防御	瀕死状態の仲間の代わりにダメージを受ける。盾かマント系の防具を装備しているとダメージが無効化されることもある。	モバ侍
ナイト	②	まもり	30	防御	モンスターの物理攻撃を100パーセント防御することができる。ただし、この間は攻撃することはできない。	モ
ナイト	3	両手持ち	50	攻撃	剣、オノ、刀が両手で装備可能になり、攻撃力が2倍にふえる。ただし、盾を装備することができなくなる。	ナ竜バ青
ナイト	④	盾装備	100	装備	どんなジョブでも盾を装備できるようになる。	白黒時召
ナイト	⑤	ヨロイ装備	150	装備	どんなジョブでもヨロイを装備できるようになる。	白黒時召
ナイト	⑥	剣装備	350	装備	どんなジョブでも剣が装備でき、パラメータの〝力〟がナイトにジョブチェンジした時と同じ数値になる。	忍シ薬
モンク	1	ためる	15	攻撃	1ターン力を蓄えて次のターンで2倍の攻撃力を発揮する。ただし、力を蓄えている状態は防御力が低下している。	ナ侍青
モンク	②	格闘	30	能力	武器を装備しない(素手)状態の攻撃力とパラメータの〝力〟がモンクにジョブチェンジした時と同じ数値になる。	白黒時召
モンク	3	チャクラ	45	回復	自分のHPの回復と、暗闇と毒のステータスを回復する。	ナ青侍
モンク	④	カウンター	60	攻撃	相手の物理攻撃を受けた時に一定の確率で反撃する。	ナバ侍狩
モンク	5	HP10%アップ	100	能力	HPの最大値が10パーセント上昇する。	白黒時召
モンク	6	HP20%アップ	150	能力	HPの最大値が20パーセント上昇する。	白黒時召
モンク	7	HP30%アップ	300	能力	HPの最大値が30パーセント上昇する。	白黒時召

※HP・体力・力・MP・魔力・素早さの評価は、A（最高）→B→C→D→E→F（最低）の順になっています。
©スクウェア 1992 イラスト／バディ小暮

洞窟探索のエキスパート
シーフ

総ABP:635
HP:D
体力:D
力:E
MP:E
魔力:E
素早さ:A

大空を翔ける騎士
竜騎士

総ABP:600
HP:C
体力:C
力:C
MP:F
魔力:F
素早さ:C

遠い異国の暗殺者
忍者

総ABP:690
HP:D
体力:D
力:C
MP:E
魔力:E
素早さ:B

剣の道を歩む荒武者
侍

総ABP:820
HP:B
体力:B
力:B
MP:E
魔力:E
素早さ:D

戦い続ける狂戦士
バーサーカー

総ABP:500
HP:B
体力:B
力:B
MP:F
魔力:F
素早さ:F

弓矢が得意な森の住人
狩人

総ABP:600
HP:D
体力:D
力:C
MP:D
魔力:D
素早さ:B

剣と魔法の万能剣士
魔法剣士

総ABP:680
HP:C
体力:C
力:C
MP:D
魔力:D
素早さ:B

ジョブ	レベル	名称	ABP	タイプ	特徴	オススメジョブ
シーフ	①	隠し通路	10	探索	ダンジョンや町の中にある、隠された通路が見えるようになる。このアビリティを持つキャラが戦闘不能でも有効。	◎
	2	とんずら	20	補助	Ⓛ+Ⓡボタンを押し続ける逃走よりも高い確率で戦闘から脱出できる。ただし、イベントボスとの戦闘では逃げられない。	シ
	③	ダッシュ	30	探索	ダンジョンや町の中にかぎり、コントローラで〝中止〟に設定したボタンと✚ボタンの操作で通常の2倍の速さで歩ける。	◎
	④	ぬすむ	50	補助	モンスターが持っているアイテム(戦闘終了時に手に入るものとは別)を盗むことができる。失敗することもある。	青獣
	⑤	警戒	75	能力	バックアタック(パーティの前衛と後衛が逆になり、敵が先制攻撃をしてくる)を100パーセント防ぐ。	◎
	6	ぶんどる	150	攻撃	モンスターが持っているアイテムを盗むのと同時にダメージも与えることができる。	青獣
	⑦	ちょこまか動く	300	能力	パラメータの〝すばやさ〟がシーフにジョブチェンジした時と同じ数値になる。	◎
竜騎士	①	ジャンプ	50	攻撃	ジャンプ攻撃ができる。ジャンプ中は敵の攻撃や魔法が無効になり命中率がアップ。ヤリを装備していれば攻撃力が2倍。	ナ侍忍
	2	りゅうけん	150	回復	モンスターのHPとMPを吸い取ることができる。	魔道士系
	③	ヤリ装備	400	装備	どんなジョブでもヤリが装備可能になる。パラメータの〝力〟が竜騎士にジョブチェンジした時と同じ数値になる。	×
忍者	1	けむりだま	10	補助	Ⓛ+Ⓡボタンでの逃走よりも高い確率で戦闘から脱出できる。ただし、イベントのボスキャラからは逃げられない。	◎(バ以外)
	2	ぶんしん	30	防御	自分の分身を2体作りだし、相手の物理攻撃を2回まで防ぐ。白魔法のブリンクと同じ効果。	ナ侍剣
	③	先制攻撃	50	攻撃	モンスターとの遭遇時に、こちらが先制攻撃する確率がアップ。	◎
	④	投げる	150	攻撃	短剣、剣、忍刀、ヤリを投げて攻撃。通常攻撃よりも攻撃力は高いが投げた武器は消滅。忍術や手裏剣もこのコマンドで使う。	◎(バ以外)
	⑤	二刀流	450	攻撃	両手に2種類の武器を装備して、1回で2度攻撃することができる。ただし、竪琴と弓矢は無効。	侍バ剣す
侍	1	みねうち	10	補助	攻撃のあと、モンスターを一定時間マヒ状態にする。	侍獣
	②	ぜになげ	30	攻撃	本来通貨であるギルを投げて攻撃。攻撃力はキャラのジョブレベルに応じて上がるが、投げるギルの数もふえていく。	◎(バ以外)
	③	白刃取り	60	防御	相手の物理攻撃を一定の確率で無効にする。	ナモバ剣
	④	刀装備	180	装備	どんなジョブでも刀を装備できるようになる。パラメータの〝力〟が侍にジョブチェンジした時と同じ数値になる。	ナ忍剣青
	5	いあいぬき	540	攻撃	画面上のすべてのモンスターをHPなどに関係なく一撃で倒す。しかし成功する確率はかなり低い。	◎(バ以外)
バーサーカー	①	バーサク	100	攻撃	戦闘が終了するまで自動的に戦い続ける。攻撃力はアップするが、他の特殊コマンドを使うことはできない。	ナモ侍
	②	オノ装備	400	装備	どんなジョブでもオノが装備可能。パラメータの〝力〟がバーサーカーにジョブチェンジした時と同じ数値になる。	×
狩人	1	どうぶつ	15	補助・回復	戦闘中に動物を呼び出して、攻撃、補助、回復などを行う。ジョブレベルが高いほどいろいろな動物を呼べる。	◎(バ以外)
	②	ねらう	45	攻撃	相手が分身していないかぎり、命中率が100パーセントになる。弓矢以外の武器でも効果は同じ。	ナ侍剣す
	③	弓矢装備	135	装備	どんなジョブでも弓矢が装備可能。パラメータの〝すばやさ〟と〝力〟が狩人にジョブチェンジした時と同じになる。	魔道士系
	4	みだれうち	405	攻撃	画面上の敵をランダムに4回攻撃。1回の攻撃力は1/2に減るが、ステータスが暗闇でも命中率が下がらない。	忍侍剣す
魔法剣士	①	魔法バリア	10	防御	自分が瀕死状態になると自動的に魔法バリアを張ってしまう。白魔法のシェルと同じ効果。	ナモバ青
	②	まほうけんLV1	20	魔法	レベル1の魔法剣が唱えられる。(魔法剣レベル1:剣ファイア、剣ブリザド、剣サンダー)	ナ忍す
	③	まほうけんLV2	30	魔法	レベル1～レベル2までの魔法剣が唱えられる。(魔法剣レベル2:剣ポイズン、剣スリプル、剣サイレス)	ナ忍す
	④	まほうけんLV3	50	魔法	レベル1～レベル3までの魔法剣が唱えられる。(魔法剣レベル3:剣ファイラ、剣ブリザラ、剣サンダラ)	ナ忍す
	⑤	まほうけんLV4	70	魔法	レベル1～レベル4までの魔法剣が唱えられる。(魔法剣レベル4:剣ドレイン、剣ブレイク、剣バイオ)	ナ忍す
	⑥	まほうけんLV5	100	魔法	レベル1～レベル5までの魔法剣が唱えられる。(魔法剣レベル5:剣ファイガ、剣ブリザガ、剣サンダガ)	ナ忍す
	⑦	まほうけんLV6	400	魔法	レベル1～レベル6までの魔法剣が唱えられる。(魔法剣レベル6:剣フレア、剣ホーリー、剣アスピル)	ナ忍す

※タイプの解説　攻撃…武器での攻撃力や回数のアップ。　防御…相手の攻撃を防ぐ。　補助…戦闘中に攻撃を補助する。　魔法…MPを消費する魔法各種。
能力…ステータスを上昇させる。　装備…ある一定の武器を装備可能になる。回復…魔法以外の方法でHP、MPを回復。探索…ダンジョン内で役に立つ。

神聖なる力を持つ僧侶
白魔道士

総ABP:580
HP:E
体力:E
力:E
MP:B
魔力:B
素早さ:E

最大の魔力を操る術者
黒魔道士

総ABP:530
HP:E
体力:E
力:F
MP:B
魔力:B
素早さ:F

ピンチの時頼れるヤツ
時魔道士

総ABP:530
HP:F
体力:F
力:E
MP:C
魔力:C
素早さ:D

遠い幻界からの使者
召喚士

総ABP:750
HP:E
体力:E
力:F
MP:A
魔力:A
素早さ:F

特殊攻撃の専門家
青魔道士

総ABP:250
HP:D
体力:D
力:F
MP:C
魔力:C
素早さ:E

いまも昔も人気者
赤魔道士

総ABP:1149
HP:F
体力:F
力:D
MP:C
魔力:C
素早さ:C

ジョブ	レベル	名称	ABP	タイプ	特徴	オススメジョブ
白魔道士	①	しろまほうLV1	10	魔法	レベル1の白魔法が唱えられる。（白魔法レベル1：ケアル、ライブラ、ポイゾナ）	◎
	②	しろまほうLV2	20	魔法	レベル1～レベル2までの白魔法が唱えられる。（白魔法レベル2：サイレス、プロテス、ミニマム）	◎
	③	しろまほうLV3	30	魔法	レベル1～レベル3までの白魔法が唱えられる。（白魔法レベル3：ケアルラ、レイズ、コンフュ）	◎
	④	しろまほうLV4	50	魔法	レベル1～レベル4までの白魔法が唱えられる。（白魔法レベル3：ブリンク、シェル、エスナ）	◎
	⑤	しろまほうLV5	70	魔法	レベル1～レベル5までの白魔法が唱えられる。（白魔法レベル5：ケアルガ、リフレク、バーサク）	◎
	⑥	しろまほうLV6	100	魔法	レベル1～レベル6までの白魔法が唱えられる。（白魔法レベル6：アレイズ、ホーリー、ディスペル）	◎
	7	MP10%アップ	300	能力	MPの最大値が10パーセント上昇する。	魔道士系
黒魔道士	①	くろまほうLV1	10	魔法	レベル1の黒魔法が唱えられる。（黒魔法レベル1：ファイア、ブリザド、サンダー）	白時召
	②	くろまほうLV2	20	魔法	レベル1～レベル2までの黒魔法が唱えられる。（黒魔法レベル2：ポイズン、スリプル、トード）	白時召
	③	くろまほうLV3	30	魔法	レベル1～レベル3までの黒魔法が唱えられる。（黒魔法レベル3：ファイラ、ブリザラ、サンダラ）	白時召
	④	くろまほうLV4	50	魔法	レベル1～レベル4までの黒魔法が唱えられる。（黒魔法レベル4：ドレイン、ブレイク、バイオ）	白赤時召
	⑤	くろまほうLV5	70	魔法	レベル1～レベル5までの黒魔法が唱えられる。（黒魔法レベル5：ファイガ、ブリザガ、サンダガ）	白赤時召
	⑥	くろまほうLV6	100	魔法	レベル1～レベル6までの黒魔法が唱えられる。（黒魔法レベル6：フレア、デス、アスピル）	白赤時召
	7	MP30%アップ	250	能力	MPの最大値が30パーセント上昇する。	魔道士系
時魔道士	①	じくうLV1	10	魔法	レベル1の時空魔法が唱えられる。（時空魔法レベル1：スピード、スロウ、リジェネ）	白黒赤召
	②	じくうLV2	20	魔法	レベル1～レベル2までの時空魔法が唱えられる。（時空魔法レベル2：ミュート、ヘイスト、レビテト）	白黒赤召
	③	じくうLV3	30	魔法	レベル1～レベル3までの時空魔法が唱えられる。（時空魔法レベル3：グラビデ、ストップ、テレポ）	白黒赤召
	④	じくうLV4	50	魔法	レベル1～レベル4までの時空魔法が唱えられる。（時空魔法レベル4：コメット、スロウガ、リターン）	白黒赤召
	⑤	じくうLV5	70	魔法	レベル1～レベル5までの時空魔法が唱えられる。（時空魔法レベル5：グラビガ、ヘイスガ、オールド）	白黒赤召
	⑥	じくうLV6	100	魔法	レベル1～レベル6までの時空魔法が唱えられる。（時空魔法レベル6：メテオ、クイック、デジョン）	白黒赤召
	⑦	ロッド装備	250	装備	どんなジョブでもロッドを装備できるようになる。	×
召喚士	①	しょうかんLV1	15	魔法	レベル1の召喚魔法が唱えられる。（召喚魔法レベル1：チョコボ、シルフ、レモラ）	白黒赤時
	②	しょうかんLV2	30	魔法	レベル1～レベル2までの召喚魔法が唱えられる。（召喚魔法レベル2：シヴァ、ラムウ、イフリート）	白黒赤時
	③	しょうかんLV3	45	魔法	レベル1～レベル3までの召喚魔法が唱えられる。（召喚魔法レベル3：タイタン、ゴーレム）	白黒赤時
	④	しょうかんLV4	60	魔法	レベル1～レベル4までの召喚魔法が唱えられる。（召喚魔法レベル4：オーディン）	白黒赤時
	⑤	しょうかんLV5	100	魔法	レベル1～レベル5までの召喚魔法が唱えられる。（召喚魔法レベル5：フェニックス、リバイアサン、バハムート）	白黒赤時
	6	よびだす	500	補助	MPの消費なしで幻獣を召喚することができる。ただし出現する幻獣は現在持っているものの中からランダムで選ばれる。	白黒赤時
青魔道士	1	しらべる	10	補助	モンスターの現在のHPとHPの最大値を調べることができる。効かない相手もいる。	×
	②	ラーニング	20	能力	モンスターの特殊攻撃を覚えることができる。青魔法のアビリティをつければ、次の戦闘から青魔法として使える。	◎
	③	あおまほう	70	魔法	さまざまな効果を持つ青魔法を唱えることができる。	◎(バ以外)
	4	みやぶる	150	補助	モンスターのレベル、現在のHPとHP最大値、弱点、現在のステータスを見破る。効かない相手もいる。	×
赤魔道士	①	しろくろまLV1	10	魔法	レベル1の白黒魔法を唱える。（白LV1：ケアル、ライブラ、ポイゾナ　黒LV1：ファイア、ブリザド、サンダー）	◎
	②	しろくろまLV2	40	魔法	レベル1～2までの白黒魔法を唱える。（白LV2：サイレス、プロテス、ミニマム　黒LV2：ポイズン、スリプル、トード）	◎
	③	しろくろまLV3	100	魔法	レベル1～3までの白黒魔法を唱える。（白LV3：ケアルラ、レイズ、コンフュ　黒LV3：ファイラ、ブリザラ、サンダラ）	◎
	4	れんぞくま	999	補助	2種類の魔法を、1回のターンで連続して唱えられる。唱える魔法の種類は自由。	魔道士系

※表中略称　ナ…ナイト　モ…モンク　シ…シーフ　竜…竜騎士　忍…忍者　侍…侍　バ…バーサーカー　狩…狩人　剣…魔法剣士　白…白魔道士　黒…黒魔道士　時…時魔道士　召…召喚士　青…青魔道士　赤…赤魔道士　獣…魔獣使い　薬…薬師　風…風水士　詩…吟遊詩人　踊…踊り子　す…すっぴん

猛獣たちのご主人様
魔獣使い

総ABP:460
HP:C
体力:C
力:D
MP:D
魔力:D
素早さ:E

禁断の実験を続ける科学者
薬　師

総ABP:630
HP:C
体力:C
力:D
MP:D
魔力:D
素早さ:D

自然の力を引き出す者
風水士

総ABP:175
HP:D
体力:D
力:D
MP:B
魔力:B
素早さ:D

魔物を惑わす怪しい歌声
吟遊詩人

総ABP:175
HP:F
体力:F
力:F
MP:C
魔力:C
素早さ:C

戦いの場は彼らの舞台
踊り子

総ABP:400
HP:F
体力:F
力:D
MP:E
魔力:E
素早さ:C

他力本願の隠れた実力者
ものまね師

総ABP:999
HP:E
体力:E
力:E
MP:D
魔力:D
素早さ:F

一番最後に笑う者?
すっぴん

総ABP:なし
HP:E
体力:E
力:E
MP:D
魔力:D
素早さ:F

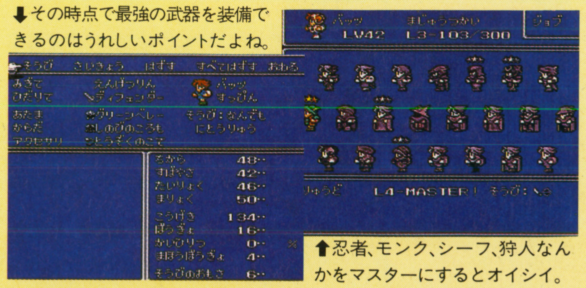
ジョブ	レベル	名称	ABP	タイプ	特徴	オススメジョブ
魔獣使い	1	なだめる	10	補助	モンスターをしばらく、おとなしくさせる。	青獣
	2	あやつる	50	補助	戦闘中に敵を操って同士討ちさせる。敵が攻撃を受けるまで効果は続く。誰を攻撃するか、特殊攻撃するか否かも選択可能。	青獣
	③	ムチ装備	100	装備	どんなジョブでもムチが装備可能。パラメータの〝すばやさ〟と〝力〟が魔獣使いにジョブチェンジした時と同じ数値になる。	×
	④	とらえる	300	補助	敵を戦闘中に捕獲し、次の戦闘で味方として戦わせる。捕獲するにはHPを約1/8まで減らさないとダメ。	青
薬師	①	薬の知識	15	能力	戦闘中にポーションやエーテルなど回復用アイテムを使った時の効果が通常の2倍になる。	◎(バ以外)
	2	ちょうごう	30	補助	戦闘中に2種類のアイテムを調合して新しい薬を作り出す。	薬
	③	のむ	45	補助	ステータスやレベルが上昇する薬師専用のアイテムを飲む。	白黒時召
	4	ちゆ	135	回復	戦闘不能と石化以外の異常におちいったパーティ全員のステータスを正常に戻す。白魔法のエスナに近い効果。	◎(バ以外)
	5	そせい	405	回復	戦闘不能になったパーティ全員のステータスを正常に戻す。白魔法のレイズと同じ効果。	◎(バ以外)
風水士	①	ちけい	25	補助	戦闘時の地形によっていろいろな攻撃を行う。魔法が効かない相手にもダメージを与えることができる。	◎(バ以外)
	②	ダメージ床	50	探索	ダンジョンでダメージを受ける床の上を歩いてもダメージを受けない。このアビリティを持つキャラが戦闘不能でも有効。	◎
	③	落とし穴回避	100	探索	ダンジョンに隠された落とし穴が見えるようになる。	◎
吟遊詩人	1	かくれる	25	防御	戦闘中に画面から消えることでダメージを受けつけなくする。〝あらわれる〟コマンドで戦闘に復帰する。	白黒時召
	②	竪琴(たてごと)装備	50	装備	どんなジョブでも竪琴が装備可能。パラメータの〝すばやさ〟と〝魔力〟が吟遊詩人にジョブチェンジした時と同じ数値に。	×
	③	うたう	100	補助	さまざまな効果を持つ歌を歌う。	踊
踊り子	1	いろめ	25	補助	モンスターを一定時間マヒさせる。	踊
	②	おどる	50	補助・回復	いろいろな効果を持つ踊りを踊る。	詩
	③	リボン装備	325	装備	どんなジョブでもリボン(ステータス変化攻撃を絶対に防御するアイテム)が装備できるようになる。	◎
ものまね師	①	ものまね	999	補助・回復	自分のひとつ先に行動したキャラの選んだコマンドと同じことをする。魔法攻撃の場合でもMPを消費しないですむ。	◎(バ以外)

すっぴん

アビリティはないが最終的には万能キャラ

すべての武器、防具が装備できるのはあたりまえ。他のジョブがマスターになると、そのジョブが持つジョブ特性が自動的に身につくのがすっぴんの最大の特徴。たとえば忍者がマスターになればアビリティをつけなくても自動的に二刀流に、モンクがマスターになればカウンターが自動的に身につくわけだ。

⬇その時点で最強の武器を装備できるのはうれしいポイントだよね。



⬆忍者、モンク、シーフ、狩人なんかをマスターにするとオイシイ。

ボスキャラ18体完全ジョブ戦略

『FFV』の楽しみは、なんといってもイベントで遭遇するボスキャラたちとのバトルだよね。スピード感あふれるATBの中で、自分の考えた戦法がズバリ当たったりすると、もう最高！　でも、中には倒すのがけっこう難しいボスキャラがいたりして。そこで上級者をめざすみんなのためにジョブ戦略を中心に詳細データ満載で中盤までのボスを倒しまくるぞ！

ページの見方

モンスターデータ

ボスキャラの出現場所を始め、ＨＰや弱点、特殊攻撃など攻略のポイントとなる情報から、取得アイテムなど知ってトクするデータまですべてを網羅したぞ。

攻略法

左で紹介しているパーティでの戦い方を解説。目標レベルとは、そのボスと対等に戦えるだけの、キャラクターレベルを示している。これ以上なら楽に倒せるだろう。

パーティ編成

そのボスキャラと戦う時点で、最適のパーティ。上から順にジョブ、つけるとよいアビリティ、装備となっている。装備のカッコ内の数字は値段を表している。

怪鳥　ウイングラプター

すっぴん
――
――
ブロードソード(280)
かわのたて(90)
かわのぼうし(50)
かわのふく(80)
かわのくつ(宝箱)

すっぴん
――
――
ブロードソード(280)
かわのたて(90)
かわのぼうし(50)
かわのふく(80)
かわのくつ(宝箱)

すっぴん
――
――
ブロードソード(280)
かわのたて(90)
かわのぼうし(50)
かわのふく(80)
――

すっぴん
――
――
ブロードソード(280)
かわのたて(90)
かわのぼうし(50)
かわのふく(80)
――

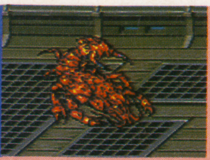
DATA

出現場所：風の神殿
レベル：不明　HP：250
弱点：なし
特殊攻撃：ブレスウイング
つめ
取得ABP：――
取得アイテム：フェニックスの尾

ブレスウイングはパーティ全員を攻撃してくる。翼を閉じているときにはポーションで回復に専念。ヘタに攻撃すると、"つめ"で反撃されるぞ。

目標レベル：4

運河の主　カーラボス



ナイト
――
――
ブロードソード(280)
かわのたて(90)
かわのぼうし(50)
かわのふく(80)
かわのくつ(宝箱)

モンク
――
――
素手
素手
かわのぼうし(50)
かわのふく(80)
かわのくつ(宝箱)

白魔道士
――
――
つえ(200)
素手
かわのぼうし(50)
かわのふく(80)
――

黒魔道士
――
――
ダガー(初期装備)
素手
かわのぼうし(50)
かわのふく(80)
――

DATA

出現場所：トルナ運河
レベル：5　HP：650
弱点：稲妻
特殊攻撃：テールスクリュー
触手
取得ABP：5
取得アイテム：テント

攻撃力の高いナイトとモンクでガンガン攻撃し、黒魔道士のサンダーで弱点をつこう。テールスクリューでＨＰを奪われたら、白魔道士が回復。

目標レベル：5

墓場の魔女　セイレーン

ナイト
――
――
ブロードソード(280)
かわのたて(90)
かわのぼうし(50)
かわのふく(80)
かわのくつ(宝箱)

白魔道士
くろまほう
格闘
フレイル(宝箱)
素手
かわのぼうし(50)
かわのふく(80)
かわのくつ(宝箱)

モンク
しろまほう
――
素手
素手
かわのぼうし(50)
かわのふく(80)
――

黒魔道士
しろまほう
――
ダガー(初期装備)
素手
かわのぼうし(50)
かわのふく(80)
――

DATA

出現場所：船の墓場
レベル：2　HP：900
弱点：炎、聖(アンデッド時)
特殊攻撃：スロウ、ブリザド
ライブラ、プロテス、ヘイスト
取得ABP：5
取得アイテム：ブロンズアーマー

通常の姿とアンデッドの姿を使い分ける敵。通常の姿のときはナイトとモンクの力技で、アンデッドに変身したらファイアやケアルで攻撃しよう。

目標レベル：7

おしどり夫婦
マギサ&フォルツァ

ナイト ―― ―― ロングソード(480) ブロンズシールド(290) ブロンズヘルム(250) ブロンズアーマー(400) かわのくつ(宝箱)	**白魔道士** 格闘 ―― フレイル(宝箱) 素手 かわのぼうし(50) もめんのローブ(300) かわのくつ(宝箱)
モンク しろまほう ―― 素手 素手 かわのぼうし(50) どうのむねあて(350) ――	**シーフ** しろまほう くろまほう ダガー(初期装備) 素手 かわのぼうし(50) どうのむねあて(350) ――

DATA

出現場所：北の山
レベル：8　HP：650&850
弱点：なし
特殊攻撃：クリティカル、黒魔法LV1、ドレイン、エアロ、リジェネ、タックル
取得ABP：6
取得アイテム：ムチ、力の薬

まずは白魔道士のサイレスでマギサのやっかいな魔法攻撃を封じてしまおう。あとは肉弾戦で、フォルツァが登場する前に決着をつけてしまえ。

目標レベル：10

優しき巨獣
ガルラ

ナイト 両手持ち ―― ロングソード(480) ―― アイアンヘルム(350) アイアンアーマー(500) かわのくつ(宝箱)	**白魔道士** 格闘 ―― フレイル(宝箱) 素手 はねつきぼうし(350) シルクのローブ(500) かわのくつ(宝箱)
モンク しろまほう ―― 素手 素手 かわのぼうし(50) けんぽうぎ(450) ぎんぶちめがね(宝箱)	**モンク** ぬすむ しろまほう 素手 素手 かわのぼうし(50) けんぽうぎ(450) ぎんのうでわ(宝箱)

DATA

出現場所：ウォルスの塔
レベル：3　HP：1200
弱点：なし
特殊攻撃：とっしん
取得ABP：5
取得アイテム：ハイポーション

魔法攻撃はないが特殊攻撃の〝とっしん〟は威力が大きいし、じょじょにＨＰを奪っていく。盾を装備できるジョブや、HPの高いモンクで挑もう。

目標レベル：11

氷の微笑
シヴァ

魔法剣士 両手持ち ―― ミスリルソード(880) ―― ミスリルヘルム(550) ミスリルアーマー(700) ミスリルのこて(600)	**白魔道士** くろまほう ―― フレイル(宝箱) 素手 はねつきぼうし(350) シルクのローブ(500) ぎんのうでわ(500)
黒魔道士 格闘 ―― ほのおのロッド(750) 素手 はねつきぼうし(350) シルクのローブ(500) かわのくつ(宝箱)	**黒魔道士** しろまほう ぬすむ ほのおのロッド(750) 素手 はねつきぼうし(350) シルクのローブ(500) ぎんのうでわ(宝箱)

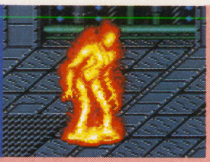
DATA

出現場所：ウォルス城
レベル：11　HP：1500
弱点：炎
特殊攻撃：ブリザラ
取得ABP：5
取得アイテム：こおりのロッド、召喚獣シヴァ

先にカルナックで〝ファイラ〟を手に入れてから戻って戦うのが得策だ。黒魔道士と魔法剣士の炎攻撃３連発は強力。白魔道士の回復で完ペキだ。

目標レベル：13

炎の魔人
リクイドフレイム



魔法剣士 両手持ち ―― ミスリルソード(880) ―― ミスリルヘルム(550) ミスリルアーマー(700) ミスリルのこて(600)	**白魔道士** くろまほう 格闘 フレイル(宝箱) 素手 はねつきぼうし(350) シルクのローブ(500) ぎんのうでわ(500)
黒魔道士 格闘 ―― ほのおのロッド(750) 素手 はねつきぼうし(350) シルクのローブ(500) かわのくつ(宝箱)	**シーフ** くろまほう しろまほう えんげつりん(宝箱) ―― グリーンベレー(宝箱) けんぽうぎ(450) とうぞくのこて(宝箱)

DATA

出現場所：火力船
レベル：19　HP：3000
弱点：冷気
特殊攻撃：とっしん、ほのお、ファイラ、ゆびさき（マヒ）、マグネット（後列キャラを前列に）
取得ABP：6
取得アイテム：火遁の術

攻撃を受けるたびに姿が変わっていくキャラ。手の形をしているときは魔法が効かないので注意。人型と渦巻き型のときに冷気系の魔法で攻撃。

目標レベル：13

賞金稼ぎ
アイアンクロー

魔法剣士 両手持ち ―― ミスリルソード(880) ―― ミスリルヘルム(550) ミスリルアーマー(700) エルフのマント(宝箱)	**黒魔道士** しろまほう ―― ほのおのロッド(750) 素手 はねつきぼうし(350) シルクのローブ(500) ぎんのうでわ(500)
黒魔道士 しろまほう ―― ほのおのロッド(750) 素手 はねつきぼうし(350) シルクのローブ(500) かわのくつ(宝箱)	**シーフ** くろまほう ―― マインゴーシュ(宝箱) ―― グリーンベレー(宝箱) けんぽうぎ(450) とうぞくのこて(宝箱)

DATA

出現場所：カルナック城
レベル：39　HP：900
弱点：なし
特殊攻撃：デスクロー
取得ABP：3
取得アイテム：ポーション、ぎんぶちめがね

特殊攻撃のデスクローはＨＰをほとんど奪われてしまう上に、しばらくマヒ状態にさせられる。普通の武器攻撃よりも黒魔法や魔法剣が効果大。

目標レベル：14

特殊アイテム豆知識

戦いを有利に！
( )内は効果または有効な敵

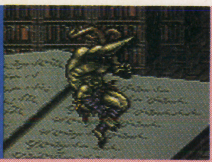
武　器
敵の弱点を狙って使おう

フレイムタン（冷気系）
炎の弓矢（冷気系）
炎のロッド（冷気系）
アイスブランド（炎・爬虫類系）
氷の弓矢（炎・爬虫類系）
氷のロッド（炎・爬虫類系）
さんごのつるぎ（水棲・機械系）
いかづちの弓矢（水棲・機械系）
エアナイフ（空中系の敵には逆効果）
ブラッドソード（ＨＰ吸収）
ダンシングダガー（剣の舞）

防　具
こんなに役立つぞ

フレイムシールド（炎吸収・冷気防御）
アイスシールド（冷気吸収）
炎の指輪（炎吸収・冷気防御）
さんごの指輪（水攻撃吸収）
天使の指輪（ゾンビ・老化防御）
まもりの指輪（毎ターンＨＰ回復）
大地のころも（地震防御）
リボン（ステータス変化防御）
盗賊のこて（盗む確率アップ）
ヒュプノクラウン（操る確率アップ）
金の髪飾り（ＭＰの消費量半減）

本の守護神
イフリート



魔法剣士
両手持ち
——
ミスリルソード(880)
——
ミスリルヘルム(550)
ミスリルアーマー(700)
ミスリルのこて(600)

白魔道士
くろまほう
——
フレイル(宝箱)
素手
はねつきぼうし(350)
シルクのローブ(500)
エルフのマント(宝箱)

黒魔道士
しろまほう
——
こおりのロッド(750)
素手
はねつきぼうし(350)
シルクのローブ(500)
かわのくつ(宝箱)

召喚士
くろまほう
しろまほう
マインゴーシュ(宝箱)
素手
はねつきぼうし(350)
シルクのローブ(500)
ぎんのうでわ(500)

DATA

出現場所：古代図書館
レベル：22 HP：3000
弱点：冷気、水
特殊攻撃：炎、ハイキック(マヒ)
ファイラ
取得ABP：5
取得アイテム：火遁の術、
召喚獣イフリート

全員に150近いダメージを与える炎に備え、ケアルラを使えるキャラが必ずほしい。攻撃は冷気系魔法で。召喚魔法のシヴァをぶつけるのもいい。

目標レベル:16

本に住む魔物
ビブロス

魔法剣士
両手持ち
——
ミスリルソード(880)
——
ミスリルヘルム(550)
ミスリルアーマー(700)
ミスリルのこて(600)

黒魔道士
しょうかん
しろまほう
ほのおのロッド(750)
素手
はねつきぼうし(350)
シルクのローブ(500)
エルフのマント(宝箱)

忍者
くろまほう
——
えんげつりん(宝箱)
マインゴーシュ(宝箱)
グリーンベレー(宝箱)
しのびのころも(宝箱)
ぎんのうでわ(500)

召喚士
しろまほう
くろまほう
ミスリルナイフ(450)
素手
はねつきぼうし(350)
シルクのローブ(500)
ぎんのうでわ(500)

DATA

出現場所：古代図書館
レベル：24 HP：3600
弱点：炎、聖なる力
特殊攻撃：怪音波、トード、
かまいたち(全員攻撃)、
コンフュ、マジックハンマー、
ドレイン、プロテス、いと
取得ABP：7
取得アイテム：プロテスドリンク

敵がいろいろな特殊攻撃をしかけてくる前に、弱点をつけ！ ファイラ、剣ファイラ、火遁の術、イフリートの炎攻撃総動員で、短期決戦をきめろ。

目標レベル:17

砂漠の魔獣
サンドウォーム

魔法剣士
両手持ち
——
さんごのつるぎ(2800)
——
ミスリルヘルム(550)
ミスリルアーマー(700)
ミスリルのこて(600)

時魔道士
しろまほう
——
メイジマッシャー(900)
素手
はねつきぼうし(350)
しじんのふく(1000)
エルフのマント(宝箱)

忍者
カウンター
——
マインゴーシュ(宝箱)
くない(600)
グリーンベレー(宝箱)
しのびのころも(宝箱)
ぎんのうでわ(500)

狩人
しろまほう
——
こおりのゆみや(2500)
——
グリーンベレー(2500)
しのびのころも(3000)
ぎんのうでわ(500)

DATA

出現場所：流砂の砂模
レベル：18 HP：3000
弱点：水
特殊攻撃：グラビデ、
りゅうさ(全員を攻撃。HPがじょじょに減る)
取得ABP：5
取得アイテム：なし

首が出ていない穴を攻撃すると、手痛い反撃をくらうので、全体に魔法をかけるのはやめよう。時空魔法で敵の動きを抑えて、肉弾戦で倒そう。

目標レベル:17

古代文明の遺産
アルケオエイビス

ナイト
両手持ち
——
こだいのつるぎ(宝箱)
——
ミスリルヘルム(550)
ゴールドアーマー(宝箱)
ミスリルのこて(600)

時魔道士
しろまほう
くろまほう
メイジマッシャー(900)
素手
はねつきぼうし(350)
しじんのふく(1000)
エルフのマント(宝箱)

忍者
カウンター
——
マインゴーシュ(宝箱)
くない(600)
グリーンベレー(宝箱)
しのびのころも(宝箱)
パワーリスト(宝箱)

狩人
じくう
しろまほう
こおりのゆみや(2500)
——
グリーンベレー(2500)
しのびのころも(3000)
ぎんのうでわ(500)

DATA

出現場所：ロンカ遺跡
レベル：21 HP：8900
弱点：次々と変わる
特殊攻撃：ブレスウイング、
ブレイズ、スリップ、つめ(マヒ)、
ミールストーム、きば(混乱)、
取得ABP：10
取得アイテム：英雄の薬

次々と弱点を変える敵。はじめは魔法が効くが、1度倒してから復活したあとは魔法(魔法剣も)が吸収されてしまうので、武器攻撃で戦おう。

目標レベル:19

負けてもOK
アブダクター

侍
しろまほう
両手持ち
あしゅら(5800)
——
ミスリルヘルム(550)
ゴールドアーマー(宝箱)
ミスリルのこて(600)

DATA

出現場所：東の孤島
レベル：22 HP：1500
弱点：なし
特殊攻撃：クリティカル
ハリケーン
取得ABP：1
取得アイテム：エーテル

ひとりで戦う相手なのだ。ハリケーンを受けるとＨＰがゼロ近くまで減ってしまうぞ。ＨＰは少ないので攻撃力のあるジョブでイッキに倒そう。

目標レベル:20

好敵手
ギルガメッシュ

ナイト
しろまほう
ぶんしん
こだいのつるぎ(宝箱)
ゴールドシールド(宝箱)
ミスリルヘルム(550)
ゴールドアーマー(宝箱)
ミスリルのこて(600)

DATA

出現場所：エクスデス城
レベル：26 HP：?
弱点：なし
特殊攻撃：クリティカル
取得ABP：—
取得アイテム：なし

攻撃力がかなりあるぞ。しかし、白魔法で回復ばかりしてても勝てない。盾を装備できるジョブで肉弾戦だ。忍者の分身のアビリティがあるとラク。

目標レベル:20

帰ってきた ギルガメッシュ

侍
両手持ち
——
あしゅら(5800)
——
ミスリルヘルム(550)
ゴールドアーマー(宝箱)
ミスリルのこて(600)

時魔道士
くろまほう
しろまほう
メイジマッシャー(900)
素手
はねつきぼうし(350)
しじんのふく(1000)
エルフのマント(宝箱)

忍　者
カウンター
しろまほう
マインゴーシュ(宝箱)
くない(600)
グリーンベレー(宝箱)
しのびのころも(宝箱)
パワーリスト(宝箱)

狩　人
しょうかん
しろまほう
ほのおのゆみや(2500)
——
グリーンベレー(2500)
しのびのころも(3000)
ぎんのうでわ(500)

DATA

出現場所：ビッグブリッジ
レベル：28　HP：？
弱点：なし
特殊攻撃：ヘイスト、プロテス、シェル、ジャンプ、電撃
取得ABP：—
取得アイテム：なし

各種防御魔法を唱えたと思ったら、ジャンプで攻撃してくる。かなりの破壊力なので、白魔法のアビリティをもったキャラが２人ほしい。

目標レベル：21

さまよう死体 ティラザウルス

侍
両手持ち
——
あしゅら(5800)
——
ゴールドヘルム(3500)
ゴールドアーマー(宝箱)
ミスリルのこて(600)

時魔道士
くろまほう
しろまほう
メイジマッシャー(900)
素手
さんかくぼうし(1500)
しじんのふく(1000)
エルフのマント(宝箱)

忍者
カウンター
しろまほう
オリハルコン(3400)
オリハルコン(3400)
グリーンベレー(宝箱)
しのびのころも(宝箱)
パワーリスト(宝箱)

狩　人
しょうかん
しろまほう
ほのおのゆみや(2500)
——
グリーンベレー(2500)
しのびのころも(3000)
ぎんのうでわ(500)

DATA

出現場所：モーグリの森
レベル：29　HP：5000
弱点：炎
特殊攻撃：クリティカル
取得ABP：9
取得アイテム：なし

１回の攻撃力がメチャクチャ高い相手だ。レイズの魔法に加えて、フェニックスの尾もいくつか持っておくこと。あとは弱点の炎で攻撃するのみ。

目標レベル：23

花粉症の恐怖 飛竜草

侍
両手持ち
——
かぜきりのやいば(宝箱)
——
ゴールドヘルム(3500)
ゴールドアーマー(宝箱)
ガントレット(3000)

時魔道士
くろまほう
しろまほう
メイジマッシャー(900)
素手
ヒュプノクラウン(宝箱)
しじんのふく(1000)
エルフのマント(宝箱)

黒魔道士
しろまほう
なげる
ほのおのロッド(750)
素手
さんかくぼうし(1500)
しじんのふく(1000)
エルフのマント(宝箱)

狩　人
しょうかん
しろまほう
キラーボウ(5000)
——
グリーンベレー(2500)
しのびのころも(3000)
パワーリスト(宝箱)

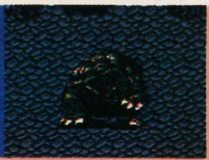
DATA

出現場所：飛竜の谷
レベル：33　HP：12000
弱点：なし
特殊攻撃：錯乱の花粉(混乱)、暗闇の花粉、白髪の花粉(老化)、猛毒の花粉、受縛の花粉(マヒ)
取得ABP：10
取得アイテム：エリクサー

本体(飛竜草)から分裂した飛竜花がさまざまな花粉を飛ばしてくる。黒魔法のバイオで攻めろ。剣魔法よりは黒魔法で分散させて使う方がいい。

目標レベル：23

めざせギル持ち ギルガメ



侍
両手持ち
まほうけん
びぜんおさふね(8800)
——
ゴールドヘルム(3500)
ゴールドアーマー(宝箱)
ガントレット(3000)

召喚士
くろまほう
しろまほう
マインゴーシュ(宝箱)
——
ヒュプノクラウン(宝箱)
しじんのふく(1000)
エルフのマント(宝箱)

忍　者
カウンター
——
ダンシングダガー(宝箱)
オリハルコン(6000)
グリーンベレー(2500)
しのびのころも(3000)
パワーリスト(宝箱)

黒魔道士
しょうかん
しろまほう
ほのおのロッド(750)
素手
さんかくぼうし(1500)
しじんのふく(1000)
エルフのマント(宝箱)

DATA

出現場所：ギルの洞窟
レベル：57　HP：32768
弱点：冷気
特殊攻撃：かめのこうら
取得ABP：？
取得アイテム：？

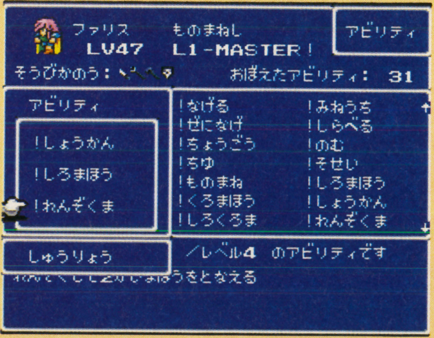
とにかく攻撃力がハンパじゃない。まずは召喚魔法のゴーレムをタテにしてから冷気系最強魔法、ブリザガで攻撃。他の魔法は吸収されるから注意。

目標レベル：30

史上最強のコイツらで最後のボスに挑戦！

エンディングまであと一歩なのに、どうしても最後のボスキャラに勝てないというキミ。ここに編集部オススメのパーティ、名づけて〝ものまね四天王〟を紹介しよう。

まず、絶対に使いたいアビリティはバハムートを召喚できる〝しょうかんＬＶ５〟。そしてボスキャラ戦には欠かせない〝しろまほうＬＶ６〟。この２つを１ターンで唱えられる〝れんぞくま〟があれば、もう完璧。万が一のときに備えて１人ぐらいは〝アイテム〟のアビリティも加えておくといいぞ。



⬆ものまね師の場合、〝たたかう〟も〝アイテム〟もすべてアビリティのひとつ。一番上は〝ものまね〟と決められているが、その3つは自由に決めることができるのだ。

⬇ひとつ前のキャラが行動したことをソックリまねる。しかも魔法攻撃ならＭＰの消費がゼロだから、バハムート10連発！　なんて、はなれ技も簡単にできるぞ。

創刊記念特別プレゼント　当選者発表

おめでとう!

創刊号のプレゼントに、たくさんの応募ありがとう。どデカクロスワードの正解者の中から、厳選な抽選で選ばれた652人。自分の名前を探してみてね。

プレゼントA

❶高橋名人の大冒険島
埼玉県　松木　鉄平
愛媛県　岡島　貴文
❷プロフットボール
兵庫県　瀬島　博史
岡山県　古城　大介
❸ドラゴンボールZ
神奈川県　香川　将人
愛知県　大島　健太
❹ロマンシング サ・ガ
大阪府　山路　健一
佐賀県　岩本　和明
❺ソウルブレイダー
北海道　鈴木　邦秋
京都府　楠本　崇
❻ドラゴンスレイヤー
秋田県　柴田江利子
山形県　小勝　智子
❼エキゾーストヒート
長野県　田口　薫
大分県　高井　昌幸
❽ロケッティア
千葉県　村上　茂雄
富山県　小林　正人
❾魂斗羅スピリッツ
群馬県　岩崎　善行
愛知県　長谷川圭介
❿スーパーバーディー・ラッシュ
大阪府　加藤　順一
沖縄県　三浦　智也
⓫弟切草
北海道　大川　寿人
宮崎県　池末　悠美
⓬スーパー伊忍道
埼玉県　山田　健
三重県　古川　知宏
⓭サイバーフォーミュラ
秋田県　石川　透
鳥取県　長野　毅
⓮R.P.M.レーシング
神奈川県　宗形　由貴
福岡県　三角　広志
⓯超攻合神サーディオン
山梨県　佐藤　義則
京都府　西方　和成
⓰ファイナルファイト・ガイ
東京都　鎌田　かよ
熊本県　寺本　竜也
⓱SMASH T.V.
福岡県　大貫　尚弘
宮崎県　富永　昌平
⓲S・T・G
兵庫県　熊谷　徳彦
長崎県　佐藤　雅一
⓳トップレーサー
神奈川県　小松　祥平
大阪府　大崎　賢治
⓴ラッシング・ビート
宮城県　古里　浩之
島根県　目黒　紘正
(21)ハットトリックヒーロー
福井県　小山徳太郎
高知県　小林　久史
(22)バトルグランプリ
東京都　今村　浩明
広島県　中嶋　勇人
(23)スーパーファミスタ
東京都　谷岡　和宏
兵庫県　畠山　兼一
(24)カードマスター
山形県　澤田　晃一
富山県　井門　知和
(25)らんま1/2町内激闘篇
神奈川県　福田　恭平
山口県　福原　正博
(26)スーパーヴァリス
静岡県　谷口信太郎
長崎県　相田　健一
(27)まじかる☆タルるートくん
埼玉県　金谷　正憲
岡山県　井野　佳昌
(28)ラストファイターツイン
和歌山県　磯田　恵美
佐賀県　小林　伸善
(29)ウルティマVI
北海道　鳥倉　真史
島根県　野津　孝嗣
(30)オセロワールド
神奈川県　長島　敏行
岡山県　島谷　洋志
(31)エアーマネジメント
埼玉県　佐々木道尚
熊本県　高橋　仁志
(32)ペブルビーチの波濤
愛知県　松木　和哉
大阪府　成田　文士
(33)WWFスーパーレッスルマニア
東京都　塚本　教之
香川県　中村　輝久
(34)摩訶摩訶
大阪府　河野　一則
愛媛県　町田　斉司
(35)SUPER CUP SOCCER
山口県　坂元　昌人
福岡県　丸山　英郎
(36)ヘラクレスの栄光III
東京都　海老澤武治
大阪府　泉　智幸
(37)豪槍神雷伝説 MUSYA
東京都　東後　智寛
徳島県　佐山　晋介
(38)拳闘王ワールドチャンピオン
群馬県　秦　和也
福井県　都丸　慎二
(39)スーパーアレスタ
宮城県　阿部　明正
東京都　渡辺　充
(40)F1グランプリ
神奈川県　下森　俊男
香川県　加島　節子
(41)スーパー上海ドラゴンズアイ
神奈川県　柏木　浩仁
宮崎県　山元　康徳
(42)バトルブレイズ
秋田県　安藤　純
広島県　石塚　勇雄
(43)甲竜伝説ヴィルガスト
兵庫県　井上　忠広
長崎県　田村　紘希
(44)斬IIスピリッツ
岩手県　佐藤　誠
群馬県　斉藤　正喜
(45)マジックソード
大阪府　高瀬　博文
宮崎県　小野　潤一
(46)ストリートファイターII
青森県　佐藤　義彦
鹿児島県　伏見　健
(47)スーパー将棋
新潟県　藤崎　猛
兵庫県　山口　徹
(48)スーパー ダンクショット
東京都　梅田　亮介
愛知県　西本　貴人
(49)横山光輝 三国志
埼玉県　成田由美子
奈良県　山本　恒史
(50)ASTRAL BOUT
大阪府　田中　紀之
熊本県　前田　正貴
(51)甲子園2
宮城県　田澤　幸秀
千葉県　板井　俊
(52)キャメルトライ
東京都　片桐　篤志
和歌山県　小田切　賢
(53)スーパーボウリング
神奈川県　伊橋　康志
岡山県　枝川　晋
(54)PGAツアーゴルフ
新潟県　山口　宏夫
山口県　小早川　貴
(55)パロディウスだ!
埼玉県　山本　雅行
兵庫県　安室　聡子
(56)Light Fantasy
群馬県　鳥羽　隆敏
熊本県　北村宗太郎
(57)スーパーオフロード
北海道　村上賢一郎
滋賀県　長谷川真紀
(58)プリンス・オブ・ペルシャ
東京都　楠山　憂樹
大阪府　戎本　純
(59)ゆうゆのクイズでGO! GO!
山形県　津山　誠一
愛知県　小林　修
(60)北斗の拳5
三重県　鈴木　昇
福岡県　新原　裕樹
(61)マリオペイント
千葉県　伊藤　憲行
石川県　稲葉　孝規
(62)ダイナウォーズ
富山県　道本　大祐
熊本県　門間　康史
(63)HOOK
東京都　鈴木　和希
神奈川県　吉村　仁孝
(64)パチンコウォーズ
埼玉県　常光　敦宏
京都府　小出　聖
(65)キャプテン翼III
宮城県　加藤　秀一
東京都　杉浦　孝夫
(66)鈴木亜久里のF1スーパードライビング
茨城県　高橋　真也
熊本県　尾下　英治
(67)サンドラの大冒険
新潟県　中村　優
福岡県　加藤　太朗
(68)ブレイゾン
千葉県　山口　正太
高知県　中島　政貴
(69)T.M.N.T.
栃木県　及川　大輔
大阪府　吉田　英男
(70)ウルティメイトフットボール
山形県　伊藤　喬平
神奈川県　田村　貴志
(71)サイバリオン
東京都　松尾　充
香川県　松村　亮吉
(72)スーパーF1サーカス
兵庫県　松野　博司
鹿児島県　近藤　智昭
(73)アースライト
大阪府　中野　和彦
徳島県　松岡　広
(74)3×3EYES
神奈川県　山後　忠
愛知県　久保　恵美
(75)機甲警察メタル・ジャック
茨城県　森　英俊
東京都　小沢　梢
(76)飛龍の拳S
愛知県　田代　光雄
熊本県　村上　政則
(77)炎の闘球児 ドッジ弾平
北海道　秋山　柾巳
大阪府　野田雄一郎
(78)キング オブ ザ モンスターズ
秋田県　野村　隆浩
千葉県　古一　毅行
(79)スーパー大航海時代
長野県　上條　崇
三重県　白倉　智史
(80)スピンディジーワールド
新潟県　勝見　一仁
兵庫県　松田　崇
(81)スーパーパン
東京都　有賀　秀人
神奈川県　福原　鉄也
(82)ファランクス
千葉県　佐藤　洋樹
長崎県　倉井　英男
(83)スーパープロフェッショナルベースボールII
山形県　一松　和希
埼玉県　峰　直樹
(84)初代熱血硬派くにおくん
千葉県　錦織　孝
神奈川県　清川　陽平
(85)スーパー桃太郎電鉄II
東京都　森田　裕之
大阪府　安居　武志
(86)パイプドリーム
東京都　佐藤　公俊
滋賀県　半田　宏江
(87)ホーム・アローン
神奈川県　中山　潤
岐阜県　大原　雅治
(88)キン肉マン
北海道　大貫　秀明
愛知県　桑原健一郎
(89)スーパー麻雀
富山県　長谷川伸三
広島県　山田　雅史
(90)スーパーマリオカート
群馬県　本田　智和
岡山県　堀井　友也
(91)ウルトラベースボール
兵庫県　赤石　友也
福岡県　新谷　篤
(92)CBキャラウォーズ
北海道　横山　喬人
千葉県　浅井　由範
(93)アクスレイ
神奈川県　但馬慎一朗
大阪府　田端　愛美
(94)アクロバットミッション
埼玉県　江目　伸之
香川県　小島美保子
(95)SDガンダム V作戦始動
山形県　深瀬　光明
福岡県　深溝　恭
(96)スーパー麻雀大会
茨城県　柏　俊一
三重県　糸川　義貴
(97)ぎゅわんぶらあ自己中心派
茨城県　直井　吾郎
千葉県　山縣　由美
(98)SDガンダムX
神奈川県　八木　拓也
長野県　茂木　智広
(99)大戦略エキスパート
宮城県　上東　雅哉
群馬県　山之内弘幸
(100)ソニックブラストマン
埼玉県　古田　龍介
鳥取県　田中　健
(101)銀河英雄伝説
神奈川県　鈴木　美穂
新潟県　坂西　実
(102)ドラゴンクエストV
北海道　佐藤　歩
山口県　原野　聖
(103)スカイミッション
茨城県　高橋　一弥
長崎県　本間　国宏
(104)提督の決断
福岡県　高田　康行
鹿児島県　早川　巧
(105)ワイアラエの奇蹟
愛知県　森内　敦子
福岡県　天辰　剛
(106)ロードモナーク
東京都　田中　高広
京都府　中崎　貴之
(107)リターン・オブ双截龍
北海道　和久津佑介
山形県　渡辺　忍
(108)F1サーカスリミテッド
神奈川県　桜井英一郎
熊本県　松本　美穂
(109)アダムス・ファミリー
東京都　藤原　好志
長野県　阿部　直也
(110)スーパーロイヤルブラッド
宮城県　林　健治
埼玉県　片岡　武士
(111)コズモギャング・ザ・ビデオ
福島県　西内　紫音
静岡県　大竹健太郎
(112)真・女神転生
栃木県　千葉　好孝
長野県　緒方　耕一
(113)サイバーナイト
群馬県　釜谷　真人
兵庫県　森崎　信文
(114)スーパーリニアボール
岐阜県　尾崎　俊行
福岡県　伴　芳喜
(115)三國志III
富山県　福山　慶太
大阪府　門田　知也
(116)レナス
埼玉県　須藤　賢一
広島県　杉野　考志
(117)SWIV
愛知県　森沢　紀治
長崎県　上田　映子
(118)ウィザードリィV
千葉県　市川　誉高
東京都　中沢　真一
(119)パワーアスリート
山口県　西山　典靖
高知県　本間　勝利
(120)マジカルアドベンチャー
北海道　上野　祥広
兵庫県　斧谷　仁人
(121)北斗の拳6
静岡県　藤田　洋平
兵庫県　馬場　史年
(122)ヒーロー戦記
東京都　松本　匠
京都府　橋本　渉
(123)ヒューマン・グランプリ
山形県　斉藤　宏二
群馬県　引田　浩二
(124)対決!!ブラスナンバーズ
千葉県　北浦　太郎
大分県　室　順浩
(125)CACOMA KNIGHT
神奈川県　真坂　一高
長崎県　作長　貴之
(126)あしたのジョー
静岡県　増田　晋也
宮崎県　梶野　祐介
(127)ガンフォース
兵庫県　浜田　隆晃
岡山県　太川　信弥
(128)バルバロッサ
東京都　坂元　史
千葉県　兼岩　秀樹
(129)ロイヤル コンクエスト
埼玉県　山下　修久
大阪府　戸川　豊
(130)餓狼伝説
京都府　谷本　憲弘
岡山県　上野　修治
(131)バレーボールTwin
宮城県　山本　幸喜
三重県　伊藤　研二
(132)スーパーF-1ヒーロー
北海道　渡部　宏章
大阪府　寺澤　友祐
(133)アウター・ワールド
栃木県　小口　昭彦
大阪府　福永　高志
(134)ソングマスター
大阪府　福元　道子
高知県　大田　哲央
(135)ミステリーサークル
東京都　成川　裕一
高知県　重松　芳正
(136)メジャータイトル
東京都　伊藤ちか子
愛知県　礒野　俊幸
(137)芹沢信雄のバーディートライ
秋田県　吉川　臣哉
東京都　田中　一啓
(138)スーパーブラックバス
大阪府　三頭　良友
広島県　松田　京治
(139)ファイナルファンタジーV
神奈川県　森　亜紀浩
福岡県　小林　弘幸
(140)白熱プロ野球ガンバリーグ'93
奈良県　福田　泰大
高知県　切詰　智之
(141)飛龍の拳S ハイパーバージョン
東京都　中原　貫
奈良県　竹下　淳史
(142)パチ夫くんスペシャル
茨城県　藤田　直也
鹿児島県　熊迫　誠
(143)大相撲魂
福島県　樋口　忠春
京都府　小山　哲
(144)バトルサッカー
静岡県　松尾　智史
愛知県　榊原　直人
(145)ステルス
愛知県　吉田　成孝
大阪府　木村　和志
(146)Psycho Dream
新潟県　福崎　光子
大阪府　浜田　和則
(147)タイニートゥーン
埼玉県　吉岡　佑司
東京都　中沢茉莉香
(148)弁慶外伝
青森県　嘉門　博幸
大阪府　井上　典子
(149)フライングヒーロー
大分県　竹中　千尋
沖縄県　秋本　崇
(150)戦え原始人2
京都府　真弓　剛司
兵庫県　平田　弘也
(151)スーパーピンボール
北海道　平野　有美
大阪府　橋本　一彦
(152)スーパー大相撲
神奈川県　島尻　淳
山梨県　小林　功昌
(153)スーパーニチブツマージャン
東京都　板坂　英哲
愛知県　坂田　元
(154)アメージングテニス
東京都　岩崎　資
兵庫県　西田　隆幸
(155)スーパーテトリス2+BomBliss
宮城県　舘内　正樹
埼玉県　大井　潤
(156)スーパー・スター・ウォーズ
京都府　青柳　篤哉
大阪府　坪内　秀樹
(157)機動装甲ダイオン
神奈川県　樋口　亮介
香川県　川北美紀子
(158)重装機兵ヴァルケン
北海道　平野　靖昌
岡山県　安西　康志
(159)ザ・キングオブラリー
宮城県　松本　洋
滋賀県　柴田　晃史
(160)SDガンダム外伝2
奈良県　畑中　智行
福岡県　藤沢　義昭
(161)半熟英雄
群馬県　永井　克幸
岡山県　中西　昌史
(162)アメリカ横断ウルトラクイズ
愛知県　坂口　貴信
京都府　伊藤　史
(163)46億年物語
埼玉県　矢島　充
岡山県　北浜　貴志
(164)ルーニーテューンズ
東京都　小滝　恭男
岐阜県　後藤　隆敏
(165)ラッシング・ビート乱
滋賀県　千葉　克典
京都府　東川　昌男
(166)少年アシベ
大阪府　山元　公一
岡山県　小岸　暁弘
(167)奇々怪界
愛知県　中村　紀博
広島県　多渡　秀徳
(168)スーパーキックオフ
京都府　久保田　豊
岡山県　中里　陽平
(169)コンバットトライブス
福島県　夏川　栄作
大阪府　原口　拓也
(170)哭きの竜 麻雀飛翔伝
千葉県　佐藤　幸雄
熊本県　嘉古田剣吾
(171)大爆笑 人生劇場
静岡県　大竹健太郎
福岡県　河野　愛子
(172)テクモNBAバスケットボール
三重県　榎本　祐也
広島県　長友　佑樹
(173)スーパーバレーII
山口県　山本　芳和
宮崎県　小泉　誠樹
(174)ファイヤープロレスリング2
栃木県　細野　泰典
熊本県　関　範彦
(175)らんま1/2 爆笑乱闘篇
千葉県　牛山　陽介
宮崎県　高橋　和宏
(176)史上最強のクイズ王決定戦
東京都　斉藤　哲司
大阪府　杉原　渉

プレゼントB

Ⓐ『電撃SFC』テレカ
北海道　金内　尚子
岩手県　吉田　幹生
福島県　斉藤　敬一
茨城県　松村　正樹
東京都　仁平　壮
　潮田　耕一
神奈川県　中村　英司
長野県　田中　皃
新潟県　中沢　正行
岐阜県　辻　徳秋
静岡県　池田　昭臣
愛知県　池田　絵理
三重県　鈴木　隆司
京都府　林　周平
大阪府　細谷　歩
　細野久由企
兵庫県　井上　和子
奈良県　岡本　義人
山口県　山口　晃市
福岡県　古賀　一成
（以下80名）

Ⓑ『スーパーマリオ』テレカ
北海道　長崎　司
　植村　誠也
群馬県　設楽由起子
埼玉県　潤間健一郎
千葉県　小林　宏
東京都　前川　裕嗣
　中野　貴志
神奈川県　井上　晃一
山梨県　土橋　純
石川県　橋矢　孝志
京都府　朝日　正人
大阪府　矢野　泰祥
　東　秀彦
兵庫県　牧本　洋平
奈良県　北中　秀明
鳥取県　片山　竜次
岡山県　大野　泰一
愛知県　今枝　哲也
福岡県　川原　愛子
佐賀県　甲斐　正好
（以下80名）

Ⓒ『FFV』テレカ
北海道　長縄美代子
秋田県　山内　一弘
茨城県　武子　由紀
栃木県　葛生　浩司
群馬県　須藤　一恵
東京都　久富　武志
神奈川県　高添　玲子
　山口　啓亮
石川県　辰巳　健史
岐阜県　岸　親弘
愛知県　今井恵美子
三重県　坂倉　一成
滋賀県　鷲見　英紀
京都府　卜部　節
　大谷　哲史
兵庫県　瀬戸　隆介
奈良県　藤田　香織
鳥取県　稲田　国則
福岡県　南　宏和
宮崎県　芝尾　正彦
（以下80名）

※賞品の発送は、場合により遅れることもあります。ご了承ください。[クロスワードの答え] ①デンゲキタンジョウ ②アイドル弥生

D-ACCESS

まだ始まったばかりなのに、各コーナーあてにハガキがガンガンきていて感激！これからもドンドンみんなのハガキを載せてくから、よろしくね！

電撃アクセス VOL.2

CONTENTS

▶GAME CROSS…………103
▶チョコボ日記…………104
▶スライム王国…………105
▶CAPCOM FAN GUILD…106

GAME CROSS

1	2	3		4 (A)	5	6	■	7
8	(D)		■	9			10	
	■	11	12		(C)	■	13	■
14	15	■		■	16	17		18
■	19			20	(B)		■	
21		■	22		■	23	24	■
25		26	■	27			(E)	28
	■	29			■	30		
31			■	32				■

←このオリジナル・テレカをプレゼント!!

解き方 上のクロスワードパズルのマスを埋めていき、A～Eのマスの中の文字を順番に並べると、ある言葉ができあがります。その言葉をハガキに書いて、下記のあて先まで送ってください。正解者の中から抽選で10名の方に、電撃スーパーファミコン特製のオリジナル・テレカをプレゼントします。しめ切りは２月25日（当日消印有効）です。

あて先 〒101 東京都千代田区神田神保町2-22-11カンナビル
電撃スーパーファミコン編集部『GAME CROSS』係

タテのカギ

1 『ドラクエⅠ』で、入口をゴーレムが守っていた町
2 トラベル。ジャニー
3 『ドラクエ』シリーズで移動用の呪文といえば
4 読売新聞社の首領（ドン）。ナベツネこと、渡辺――
5 ナムコのアクションパズルゲーム。田尻智氏がゲームデザインしました
6 ラジオのＡＭ放送も――レオの時代になりました
7 アダムの肋骨（ろっこつ）から造られたという、人類最初の女
10 ジャレコから３月末発売予定のＳＴＧ。『――の要塞』
12 初夢で見ると良いと言われているもの。〝――、二タカ、三ナスビ
15 『ＦＦⅤ』でレベル５の冷気攻撃黒魔法
17 プロサッカーの試合で、勝負にかけて行われる賭け事
18 くじのハズレ
20 『ドラクエⅤ』の隠しダンジョンに出てくる最後の敵
21 仲間モンスターのスライムナイトの名前の一つ
24 化学繊維の名前。人絹。昔の米大統領の名前に似てる……
26 クエストから発売のＲＰＧ、『伝説の――バトル』
28 ＲＰＧのダンジョンの一形態で、洞窟と違って上に上る

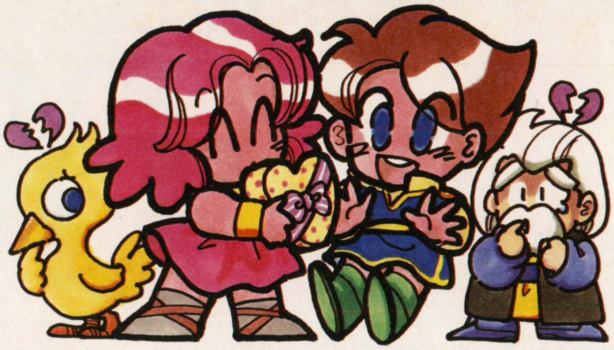
ヨコのカギ

1 戦車を強くしていくのが楽しいＲＰＧ。『２』も出ます
8 『真・女神転生』で、わきみのつぼと交換できる宝石
9 「故郷の」とか「生まれつきの」という意味の言葉。英語のつづりはnative
11 『ドラクエⅤ』で、グランバニアの北の塔に出てくるモンスター、アーム――
14 下水が流れるように作った、小さな水路
16 今やブロック落とし型パズルゲームの古典
19 『ウィザードリィⅤ』で空中浮遊の魔術師呪文
21 チーズ、トマト、アンチョビ等をパイにのせて焼くイタリアの食べ物
22 日本工業規格
23 話し手・相手以外の男を指す言葉。彼女の反対
25 ドリームズ・カム・トゥルーのヒット曲。『――の行方』
27 たこ焼きが大好物。『まじかる☆――くん』
29 外国人アーティストを呼ぶ、音楽事務所の一つ
30 アーサーが大活躍するＡＣＴ『――魔界村』
31 人気の子供向けＴＶ番組名、〝ウゴ・ウゴ・――〟
32 小学校でよく使われる、棒状の絵の具

ファイナルファンタジー
ファンクラブ

チョコボ日記
CHOCOBO'S DIARY

VOL.2

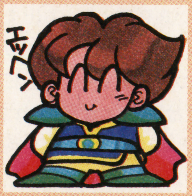


こんにちわ、クルルン森村&チョコボです(クエっ)。今回は皆さんの貴重なおハガキを集計して、『FFV』のジョブ人気を、実用的な面から探ってみました☆

『FFV』ベスト10シリーズ第1弾! あなたが選んだジョブ実用編発表!!

使えるジョブベスト10

1. ものまね師
2. 侍
3. 召喚士
4. すっぴん
5. 忍者
6. ナイト
7. シーフ
8. 魔法剣士
9. モンク
10. 白魔道士



第1位は晴れて公開可能になったものまね師。「アビリティが3つつけられるのがいい。連続魔・召喚・白魔法をつけて完ペキ」青森県・中田達志クン(P.4)。「MPを消費しないで魔法をマネするからウレシイ」石川県・小川寛之クン(P.5)。2位は実力派の侍。「銭なげが最高。先制攻撃をつけて遅さをカバー」兵庫県・あさくらまみサン(P.6)。などもっともな御意見です。

⬆埼玉県・ピヨロ探偵サン(P.11) ツノがラブリーな召喚士。

⬅北海道・葵三林サン(P.12) バーサク状態の詩人がマル。

トホホ…なジョブワースト10

1. 吟遊詩人
2. 踊り子
3. バーサーカー
4. 赤魔道士
5. 薬師
6. 青魔道士
7. 風水士
8. 魔獣使い
9. 魔法剣士
10. 竜騎士

堂々第1位は本命の吟遊詩人。「1度歌い始めるとずーっと歌ってるし、力も体力も弱い」千葉県・伊東浩太郎クン(P.7)。「前作のギルバードの悪いイメージが…」岩手県・智子サン(P.8)。2位はやっぱりの踊り子。「本当にただ踊るだけ。でも楽しかったりして」兵庫県・夏麗サン(P.9)。「世間をなめてる」東京都・龍元クン(P.10)。うーんキビシイ。というわけで御協力感謝❢

⬅東京都・水野あかりサン(P.13) 怒れ、バーサーカー!

⬅大阪府・半熟ゼウスサン(P.14) やっぱ踊り子につきる。

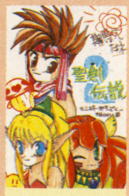
おたより紹介

♥エクスデスと戦うガラフに惚れた。メテオとフレアとホーリーをくらっても、あんなカッコイイセリフを吐けるなんて。
香川県・beganサン(P.18)

後半のガラフの活躍はめざましいよネ。

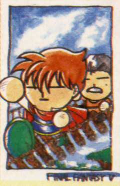
❢お願いです、ギルガメッシュのファンクラブを作ってください。敵でありながら、人間味あふれる数々の言動は感動的でした。　岩手県・ぜがんクン(P.19)

私にまかせて! ファンレター募集よ。



⬆広島県・ちるるん3サン(P.15) 『聖剣2』の発売が待ち遠しいね。

⬇東京都・ばくだん野郎サン(P.16) 去年「カルトQ」で出題されたのよね。



⬆大分県・満漢全席サン(P.17) なんかミョーな味があって採用!

おたより募集中

おたよりが採用された方にはP.No.(=会員番号)とテレカを送ります。今回の募集は、①『FFV』の白魔道士のイラスト、意見、②『ロマサ・ガ』のジャミルのその後、そして③『FFV』の好きな曲、好きなイベントベスト3です。しめきりはすべて2月25日です。よろしくね。

次号では「FFV」好きなジョブベスト10を発表

 ©スクウェア 1992 イラスト/九月姫

第2回 ドラゴンクエスト パラダイス

スライム王国

ヤッホー！　みんな元気？　今月から隔週になって、ますます情報集めにはりきろうと燃えている女探偵のスラピーです。燃えすぎちゃって炎が吐けるようになったらドラゴンみたいでカッコイイのに……。ダメ？

話のタネはつきないドラクエV。今回はみんなの声を紹介しちゃうよ！

前号で大きく募集をかけたかいあって、みんなのハガキがいっぱい届きました。どれもドラクエへの思いが感じられて、スラピーはこの仕事やっててよかったなとうれしく思っています。ではさっそくおハガキ紹介いってみよう！　まずは感想、よもやま話から。

●オレは『V』をクリアした後、すぐにソフトを売っちまったんだ。するとなんてことだ、隠しダンジョンなるものがあるではないか。その話を聞いたとき眼が点になった。　大分県　鳴沙

すぐに売ったりするからそういうことになるのよ。ドラクエの奥の深さを思い知ったでしょ。

●私の友はプックル、アンクル、ックル。3人そろって3クル

兄弟！　長野県　電撃!!アホ魔導四

ぷぷっ、思わず語ろのよさに笑ってしまいました。きっと「行け～、プックル！」なんていいながら楽しくドラクエしてるんでしょうね。さてお次は苦労話の紹介です。

●「キラーパンサーが何か思いだそうとしている」所で、あのアイテムのことをすっかり忘れて苦労しました。でも再会できて感動！　宮城県　文月忍

そうそう、スラピーもアイテムを使うのを忘れ、何百、何千とダメージを与えてしまったのでした。正体がわかった後すまない気持ちになって、思わずホイミをかけてあげたりして……。まだ紹介したいハガキはあるけど今回はここまで。これからもよろしくね！

『DQV』仲間モンスターズファイル　1　スライム

カワイイけど最弱のモンスター。でも育ててあげれば頼もしい仲間になってくれるのよね。レベル99になると、「灼熱の炎」という強力な特技を覚えるのも魅力。いっしょに戦いたいモンスターだよね。

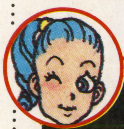
新規募集　キミはエ○○ー○を何ターンで倒したか？

隠しダンジョンの最深部にいるというかのエ○○ー○。彼と戦って倒すと、何ターンで倒したか表示されるのはみんなも知っての通り。この企画は誰がいちばん少ないターンで倒したか競ってしまう、いわば力自慢コーナー。ターン数が表示されている画面を写真かビデオに取って送ってね。勝者には賞品もあるよ！

『DQV』のクリアパーティはコレ！

さて、クリアパーティ募集の方にもたくさんおハガキがきています。今回紹介するのは、主人公のレベルが99という静岡県の小泉恒彦クン。お金には困らなかったという彼は、買える最強装備を持たせて最後の戦いに挑んだようです。攻撃と呪文のバランスもいいし、最後の敵もこのパーティにはタジタジだったんではないでしょうか？

ツネヒコ（主人公）LV99	スラリン（スライム）LV99
フローラ（妻）LV99	ピエール（スライムナイト）LV99
ヤヨイ（女の子）LV99	シーザー（グレイトドラゴン）LV60
アベル（男の子）LV99	バトラー（ヘルバトラー）LV72



『I・II』への期待のおハガキ殺到

なつかしの名作『I・II』。どんなゲームになるのかな？　続報を待て!!

◀大分県　ビースト堅田　今度は復活の呪文の入れ間違いもナシ。やったね！

◀静岡県　ボンボヤージ　FCでプレイしたことのない人にはウレシイよね。

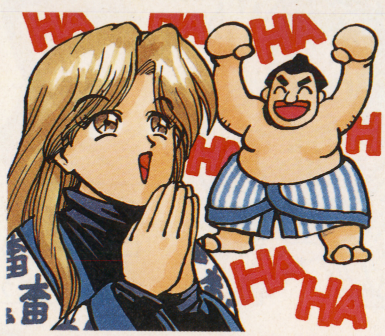
©エニックス　イラスト／杉山真理

●お詫び　2号で「天空の剣」の価格を6800円と紹介しましたが、2200円の間違いです。誠に申し分けありませんでした。

●イベント情報　「結婚ワルツ」という曲でデビューしたルーラのミニコンサートが大阪と東京で行われるよ。2月14日大阪／12時・くずはモール汽車の広場、15時・堺　鳳ウイングス。2月20日東京／16時・池袋サンシャイン　噴水広場。サイン会もあるよ！

CAPCOM カプコン ファン ギルド FAN GUILD 第2回

E・本田様がイメチェンしたという、『ストⅡダッシュターボ』をプレイしました。一段と、りりしくなってジャネットは大感動デース♥



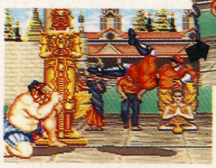
本田劇場 ストⅡ天国

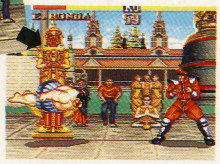
みなさんから送られてきた必殺技を紹介するコーナー。今回は本田様の対ベガ戦必勝法とザンギエフの強烈連続技を紹介！難易度（なんいど）はE級技（簡単）～A級技（難しい）ってことです。

E級技 本田でベガ楽勝法 埼玉県・石山クンの作品

⬇スタートしたら、とにかく防御し続ける。ベガが地上にいるなら、しゃがみ防御すること。

⬇ベガが攻撃をやめて離れたら、スーパー頭突きを出す。これだけで、コンピュータのベガには楽勝でごわス。





⬆ベガがジャンプ攻撃してきたら、立ち防御に切り替えるように。

B級技 地獄のザンギフルコース 兵庫県・中村クンの作品

⬇着地したら、しゃがみ弱パンチの地獄突きを2発おみまい。スピーディにね。

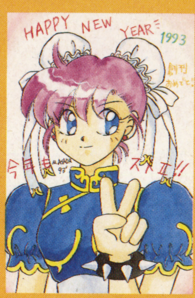
⬆まず、相手をピヨらせるなり、スキを見て飛び込むなりして、ジャンプ下強パンチのボディプレスを接近して当てる。

⬆そしてしゃがみ弱キックを当て、スクリューで決まり。軟弱な相手はひとたまりもなく、くたばってしまう！

ギャラリー

みなさんのイラスト紹介コーナー、今回は春麗特集でドン！

⬅神奈川県・リウ吉サン　こちら、むちむちの肉体派春麗。やっぱりチャイナ・ドレスってセクシーよね。

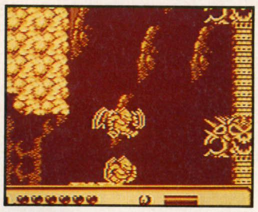


⬅兵庫県・麻田雅サン　こっちの春麗は健康的でカワイイ感じ。なんだか、ピョンピョン飛び跳ねそう。

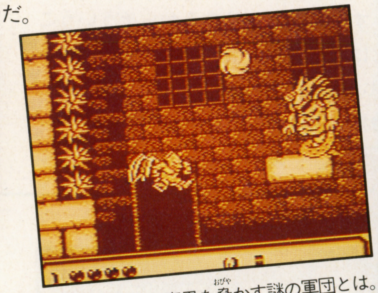
NEXT

レッドアリーマーが活躍するGB版『魔界村外伝』

前作のGB版『レッドアリーマー』のバージョンアップが、4月発売のGB版『魔界村外伝』だ。今回レッドアリーマーには、ファイアーの2倍の威力のあるホーミング・ファイアーと幽体離脱という能力が加わっているのだ。



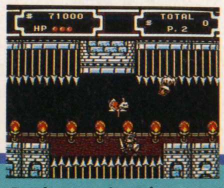
⬆先のステージが見たいときに、幽体離脱を使え！



⬆魔界を脅（おびや）かす謎の軍団とは。レッドアリーマーよがんばれ。

FC版『ダックテイルズ2』

『ダックテイルズ2』は、前作の『わんぱくダック夢物語』の続編だ。おなじみスクルージは今度はマクダック家の秘宝を求めて大冒険。スクルージが持っているステッキを駆使して、数々の障害を乗り越え、宝物を探し出そう。



⬅ホッピングジャンプで難関突破！

➡今だ！大砲をぶっぱなせ!!

© The Walt Disney Company
Produced by CAPCOM CO.,LTD

プレゼント

外国ゲーム輸入販売のメッセサンオーから、『ストⅡ』グッズをプレゼント！　グッズは右のとおり。ほしい商品を1つ書いて送ろう。「ストⅡグッズ係」まで。〆切は2月25日。

⬇ワッペン3名。

⬅カプコンUSAオリジナルTシャツ／1名。

⬅キャラクターシール／3名。

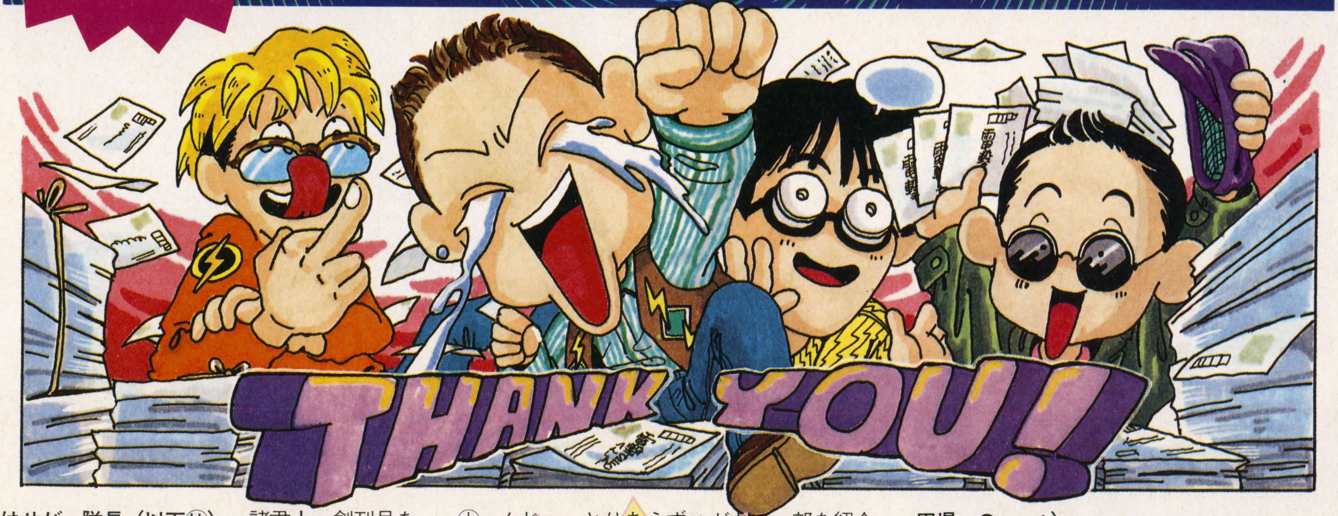
⬅キャラクターカード／3名。

 ©カプコン 1992、1993 イラスト／大野しろー

電撃少年団

~~良い子~~悪い子のみんな

創刊早々、たくさんのおハガキありがとう!!



はせがー隊長（以下(は)）　諸君！　創刊号を読んだ読者からさっそくハガキが山のごとく届いたぞ。ふっふっふ。これで我々の世界征服の野望が、また一歩現実に近づいたワケだ。
小我恋次郎（以下(小)）　いつからそんな野望もってたんだよ!?　だいたい野望持つ前に、人望持てよ、人望(笑)！
コージィ渡辺（以下(コ)）　わたしは世界征服よりも、女子高生の制服がいいですけど…。
ＪＢ・カリヤ（以下(カ)）　ふ～ん…。
(は)　だ～っ！　どいつもこいつもフヌケたこと言いやがって！　いいか、俺たちの使命はこの電撃少年団を「世界最大の人気コーナー」にすることなんだぞ！　ま～、自分で言っててどんなコーナーなんだか、さっぱりわかんね～けどよ。
(小)　んじゃ、とりあえずハガキの一部を紹介しようじゃないの。
「やい、電撃少年団！　おまえらはどう見ても電撃おじさん団だ！」（山口県・ごきげんベジータ）
(は)　イキナリなんだよ！　これは!?
(小)　ぎゃはは。ま～、正論ではあるな。
(コ)　この他にも「電撃中年団に改めろ」とか「電撃大人団にしてください」とか多数来てますよ。
(は)　う～む。よし、近所の子供を集めよう。臨時隊員にして平均年齢を下げるのだ！
(カ)　焼け石にミミズっす…(笑)。
「創刊おめでとうございます！　ところで電撃ＳＦＣの『撃』を書くのがメンド～なので『電スー』と略してはいけませんか？」（秋田県・Sweet）
(小)　電スー…まるでケツの穴から空気がもれるような力ない響き(笑)。
(は)　せめて「電コン」にしてもらいてえな。
(コ)　何かダイコンみたいですよ(笑)。
(は)　うるさいっ！　じゃあ「電ファミ」でも「電パー」でも「電動スルメイカ」でも好きにしていいっ！
「団員にはゲームテレビ俳優の渡辺さんもおられるようで、本当にビックリしました。団長さん、外人さん、カリヤさん、がんばってください」（福島県・桜桃太郎）
(は)　やい、コージィ！　ゲームテレビ俳優って、どんな職業なんだおまえ？
(コ)　テレビに出てるゲーム好きの俳優…ってことじゃないすか(笑)？（以下、下段に続く）

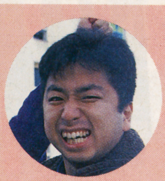
(は)　よけいわからね～っての！　それに俺は団長じゃなくて「隊長」なんだけどな。(カ)　でも電撃少年団は「団」ですから、この人のほうが正しいような気がしますけど…(笑)。(は)　団長じゃサーカス団みてえだから隊長にしたんだよ！　(小)　ところで「外人」って俺のこと(笑)？　「電撃少年団のメンバーって、どっかで見たことあるよ

はせがー隊長VS小我VSもぐちゃん伊藤の

電撃ゲーセン7番勝負!!

というワケで、電撃少年団による取材モノ第1弾だ！ わざわざ千葉県松戸市まで行って、ハクビ着物学院で着物の着付け勝負…じゃない！ その右側だ！ 昨年オープンして以来、異常なまでの盛り上がりを見せるアミューズメントスポット『東京ガリバー』に潜入してきたぞ〜っ！

対戦者データ



★ゲームの帝王・はせがーJETしん

電撃少年団の隊長として君臨する「暴れん坊将軍」。体力を使うゲームにはめっぽう強いが、頭を使うゲームになると、からきしダメな30才。ついでに年賀状の字がきたないぞ、こら！ まったく、からきし(笑)。

★ゲームの天才・小我恋次郎

レーシングゲームをやらせたら右に出る者はいない「ゲーセンのマンセル・31才」…って、いちいち年齢書くな。ちなみにUFOキャッチャーには10万円以上使っているが、ぬいぐるみは7個しか持ってない。

★カレーの王様・もぐちゃん伊藤

モグラに似ていると言われ続けて24年…。言われてみればそんな気がするが、モグラの素顔ってあんまり見たことないぞ(笑)。カレーが好きなので、オナラもカレー臭い…わはは、こんなこと書いていいのか(笑)。

勝負1 UFOキャッチャー

たった200円で勝負がつくのかと思ったが、あっさり100円でモグラが取って勝負あり。はせがーのあきれた顔を見よ…。

「電撃少年団は本当は中年団ではないのか？」「30ヅラさげて、何が少年だ！」などなど批判のハガキが多数来たので、急遽、若返りをはかるため、若いメンバーを入れることにした。モグラだ。24才。それも女子。どうだ？ これで隊員の士気も上がるってなもんである。彼女を気にいった読者は、ファンレターを書くなり、写真にチューをするなり、お殿様のおなり、好きにしてくれ。

さて、平均年令28.3才と若返った（計算してみるとあんまり変わってないぞ）我々が、今回訪れたのは、千葉県・松戸にある都市型アミューズメントスポット『東京ガリバー』。千葉にあるのに「東京」とは？ とか、細かいことを気にしてはいけない。ここで、会社の経費を使って遊ぼうという魂胆である。でも、ただ遊んで帰ると編集長にしかられるので、一応メンバー3人の対決をやることになった。まさにすばらしい企画である。

「じゃあ、隊長。さっそくUFOキャッチャーから勝負していきましょう！」

「うむ。じゃあ、ひとり200円で何個取れるかで勝負だ！」

おいおいおいおい(笑)！ ひとり200円ってなんだよ！ 小学生の遠足のお菓子代じゃね〜んだからよ！ そんなもんで取れるか…え、もぐちゃんもう取ったの？ だ〜っ！ なんてコストパフォーマンスのいい野郎だ。というわけで、のっけからモグラ1ポイント獲得。続いては「バーチャレーシング」による勝負…って、げ、この調子で書いてくと文字数が足りなくなりそうな気配だ。

勝負2 バーチャレーシング

ポリゴン（CGの立体表現技術）を使ったセガの人気レーシングゲーム。スタートから小我のブッちぎりで、優勝。ポール・トゥ・ウィンという展開である。ちなみにはせがーは2着。

ところで、レースの結果より気になるのが左の写真。何かミョ〜に体がマシンに沈んでないか？みんなチビということか？

うな気がするんですが気のせいですか？」(神奈川県・みのもんち) ㋩ 気のせいです(笑)。㋚ 身もフタもない答えですな。㋵ 本当のこと言いたいな〜、ううっ！ 我慢できん！ 喋ってしまいそう。わ〜っ…ぽん！ ㋕ コージィさん、爆発しました。「内容は充実してるし、主婦の友社から発売というのが嬉しいです。これでわたしの

勝負3 エアホッケー

中学の時、町内エアホッケー大会で優勝したことのある小我は、対モグラ戦を7対0のパーフェクト勝ち。これに対して決勝戦では、はせがーが力ワザで対抗。6対6から、筋力にモノを言わせたサービスエースが決まって、辛くもはせがーの優勝！

勝負4 タイムアタックゲーム

高速で回転するデジタルの数字(最高0.001秒まで計測できる)をボタンを押してストップさせ、数字をそろえるゲーム。小我は、なんと一発で0.002秒差の記録を出し優勝。はせがーは何度やっても1秒以上のズレを克服できず敗退…ニブイ。

勝負5 ワニワニパニック

ご存じモグラ叩きのワニ版。対戦前の予想では、体力に勝るはせがーの圧倒的優位が伝えられたが、(だれが伝えたんだ？)実戦では小回りのきくモグラが82ポイントで優勝。さすがモグラだけに「モグラ叩き系」には強い…理屈になってないけど(笑)。

さて、ページが変わった都合で、もうバーチャレーシングの勝負は終わったことにする。俺の勝ちね。へへへ。こうして何のビジョンもないまま原稿を書いていくと、けっこう楽に文字数稼げたりすることに気がついたぞ。ちなみにこの時点で、はせがーはポイントを獲得していないせいか、焦りの色が見えはじめている。

「あのさ～、やっぱりゲームって～のは体力使うようなヤツじゃなきゃダメよ。ホッケーやろう、エアホッケー。あ、まずモグラと小我の対戦ね。俺はシード選手だから」

何がシードだ。お前はコンタクトレンズか。って、ときどき面白くないことも書くが、許せよな。で、隊長の強引な組み合わせにより、勝負開始。

カン、スカン、スカン、カカカン、カン、コキン、ガラン…あ、最後の「ガラン」ていうのは点が入った音ね。カン、カカン、ぽこん、いたたたた～っ！(⬅素手に当たった)…結局熱戦の末、はせがーの勝利。

「だはははは～。どうじゃ！」

どうじゃじゃないって。そんなに勝ち誇った顔せんでも…。

これに対して「ゲームは反射神経なり」を主張する俺とモグラが「タイムアタックゲーム」「ワニワニパニック」で、それぞれ1ポイントずつを獲得。合計得点で隊長を引き離しにかかる。あとがないはせがー隊長も「クレーシューティング」でポイントを盛り返し、6つの勝負が終わったところで、各2ポイントずつの横一線！

おお、なんだか、まるで絵に描いたような展開じゃね～か。フジテレビの『物マネ王者決定戦』だってこうはいかんぞ。おい、コロッケ、感動して泣くな(笑)…とか言いつつ最終戦は？

「よし、諸君。最後はこの黒ヒゲ危機一髪ゲームで勝負だ！」

「ちょっと待ってよ～。こんなの運だけじゃん！」

「うるさい。はやくやれ！　モグラ目モグラ科！」

実力では勝てないと見たか、文句を言うモグラに100円を強引に握らせるはせがー。そのもくろみが見事的中して、はせがーが最後の一刺しで逆転勝利！

「やりぃ～！　俺ってば、やっぱりゲームの帝王じゃ～ん！　へひょへひょ～(⬅下品な笑い)！」

あ～、何かムカムカする(笑)。

というワケで、最後にお世話になった東京ガリバーの事務所にごあいさつ…このへんは、腐っても隊長、礼儀正しい。

「どうも今日はありがとうございました。ところで、ゲームに3,000円使ったんですが…領収書書いてもらえます？」

勝負6 シューティングゲーム

スクリーンに映し出されるターゲットを撃ち落とす「デジタル・クレー射撃ゲーム」。これに負けるとあとがないはせがーは、ここで驚異的な集中力を発揮しノーミスで優勝。写真は余裕の表情だが、じつは緊張していた(笑)。

最終勝負 黒ヒゲ危機一髪ゲーム

樽のなかに入った海賊を、外側の9個の穴から剣を突き刺して倒すというゲーム。5回のチャンスのうち3回当たれば海賊が飛び出して、賞品がもらえるという仕組み。モグラ、小我とも2回当たっただけで失敗。このまま延長戦にもつれ込むかと思われたが、はせがーが最後の一刺しで見事的中させ、逆転優勝！この勝ち誇った顔…たかがゲームなのに(笑)。

東京ガリバーINFORMATION

千葉県松戸市にある都市型アミューズメントパーク。全3フロアに分かれ「メダルゲーム」「クレーンゲーム」「体感ゲーム」「カーニバルゲーム」「占いゾーン」など盛り沢山の内容。一日では遊びきれないほどの規模をもってるぞ！　JR松戸駅から徒歩0分。年中無休・11時～23時／☎0473(66)6633

ような主婦でも堂々と読めますもの」(宮城県・亀田葉子)　㋩　おおっ！　主婦ということは人妻…お、奥さん。いけませんよ、こんな真っ昼間から！　㋕　隊長！　鼻血出てます(笑)。㋩　はっ！　俺としたことが…というワケで、このように電撃少年団あてのハガキを待っておるぞ。採用者には…なにかスゴイものをやる！わかんないけど…(笑)

コージィの業界毒舌御意見版

ヴァーチャリアン嘘つかない

MULTIMEDIA BUBBLE IS CRASHING!!

Vol.2

文／渡辺コージィ

任天堂はなぜ、なかなかCD-ROMマシンを出さないのか!?(その1)

前回はあの「貴りえ」をヒキアイにして、ウソ（＝ヴァーチャル）の地位がホント（＝リアル）の地位を追い越してしまってるっつー話をした。もはや現実がドラマや小説をお手本にする時代だ、と。

ゲームも、リアルならば、現実に近づいたならばエライというワケではないのだ。特に、現実が**擬似現実のオマケ**になってしまってる現在においては。

最近香港に行った高橋さんという人から聞いた話。香港の繁華街にものすごく面白いキャバレーがあるんだそうな。

「体育館みたいに広いホールにね、半裸の若い女性が数百人、ごろごろとすわったり寝そべったりしてる」

「そこで、したい放題？」

「いや、そんなリアルなもんだと面白くないでしょ。その女の子の群れの中をロールスロイスで走り回るワケ。車の中からは手だけ出せて、走りながらちょっとだけサワれちゃうようになってる。それが、そのものズバリの風俗よりもずっと興奮しちゃうんだよね」

「はははサファリパークみたい」

「そうこれ**サワリパーク**っていうの」

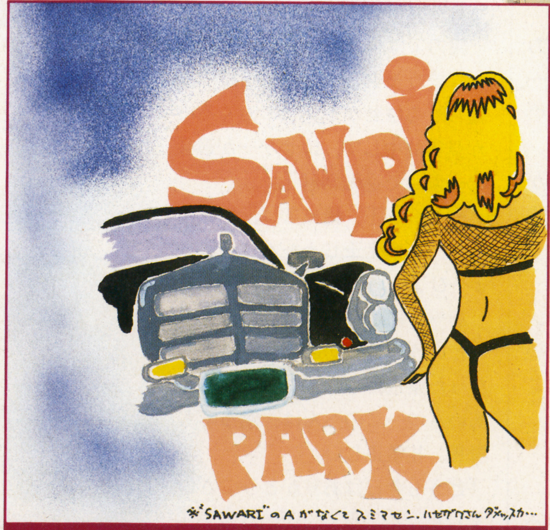
……。

もう一つ。これは飯島健男という男から聞いた話なのだが、新宿の歌舞伎町に『ヴァーチャル・クラブ』という秘密クラブがあるんだそうな。一見、ホステスさんが横に座るだけの普通のクラブなんだけど、よく見るとテーブルに、ゲーム筐体のようなモニター画面とジョイスティックが付いている。

その秘密は…なんと、テーブルの下にビデオカメラが設置されていて、ジョイスティックで、回転、ズームなど操作しながらその映像を楽しめるというワケなのである。

「それでホステスさんにチップを渡すとですねヘッヘッヘッ…」ということなので、あとは飯島さんに直接聞いてもらいたいのだが、僕が感動したのは「直接見る〝リアルマンコ〟」よりも、わざわざモニターを通してみる〝ヴァーチャルマンコ〟のほうが、**妙に興奮**させられるんですよね～」という言葉だ。

脱線しすぎて書いてる自分もワケがわからなくなってきた。つまり、こういうことだ…。アミューズメントとは、そしてゲームとは、クソおもしろくもない「現実世界」から抜け出して**「別世界」**を体験するためのシステムである！ それはある意味では「リアル」を凌駕するものなのである! 「ゲームは進化して『現実』に近づく」なんていうのはウソっぱちなのだ!! （だって現実そのまんまだったら実際にオソトで遊んでたほうが楽しいもんね）



⬆パンモロよりパンチラのほうがコーフンする。それが男の本能なのである。「ゲーム」の極意もここにある。

さて今年は**『マルチメディア』**を謳い文句にしたゲームマシンが一挙ドドっと登場するようだ。家電の超メジャー・メーカーがせえので参入して、ニューハード戦争が始まろうとしているのである。

どのニューマシンも**CD-ROM**をメディアとした大容量環境で、リアルな映像や音をゲーム画面上に再生しようとしている。だが、そこに大きなカン違いがあると、僕は思うのである。家電系のハードメーカーは「現実世界」を再生する機能ばかり考えてて**「ゲーム的な別世界」**についてちっとも考えようとしていないのだ。

家電メーカーのおエライさんたちと話してると、「ファミコンみたいな、あんなセコい映像とショぼい音で2000万台も売れたんだから、リアルな動画とリアルな肉声がビンビン再生できるウチのニューハードなら、まあ2億台は売れるじゃろう」みたいなことをホンキで考えている御仁が本当に多いことに驚かされる。確かにビデオやオーディオのマシンは、リアル＝現実をいかに精密に再生できるか、そこが勝負のハードウェアだった。しかし、ゲームマシンに必要とされているのは、「現実」を再生するパワーではないのだ！

ファミコンは、絵も音もショボいし、こみいったストーリーを作り上げる容量もない。だからこそ、ゲーム・クリエーターたちは、「それ以外」の、つまりゲーム的な面白さを追求したのである。そしてそれが新世代の圧倒的な支持を受けたのである。

その、**「ゲーム的な面白さ」**とは一体何なのか、次号からそのへんの考察にググっと入っていきたい。業界人も必読だぞっつつ！

つづく

代々木上原の妖怪

文／小我BUNGHOST恋次郎

第2回『中途半端なダウンサイジング妖怪』

いや〜、もうスキーばっか行って、締め切りがちっとも守れんぞ。この原稿もすでに5時間ほど「最終締め切り時刻」をオーバーしている。それなのに催促の電話がない…。なぜだ。もしや、はせがー一の身に何かが!? しめたっ(笑)！

あんまり電話がかかってこないんで[注1]、不安になって編集部に電話した。プルプルプル…ガチャ！

「あ、もしもし小我ですが…」

「あ、てめ〜！　早く原稿送れよ！」

はせがーだった。どうも、単に忙しくて催促の電話をいれるヒマがなかったみたいだ。くそ〜。電話しなきゃよかった。

でも、もう家にいるのがバレちまったので、しぶしぶ書くとする。しぶしぶ…。

で、代々木上原だ。この街にはまったく奇妙なものがいっぱい存在するのだが、またまた、変な建物をみつけてしまった。

右上の写真を見てくれ。普通の家だろ？ところがこの家を角度を変えて、横から見ると…どうだ〜っ！　この幅の狭さ！　**飯島愛**[注2]のTバックじゃね〜ぞ。家だ、家！　手前に駐車してある車の方がワイドだったりして、もうビックリ。そんでもって、実はこの家の後ろにも約100メートルにわたって同じような幅の家が、延々と建ち並んでいるのである。

なぜかというとこの家の左右には、意味もなく**2本の道**[注3]が引かれていてそこに土地を持ってる人は、否応なしにこういう形の家を建てざるをえない状況なのである。まさに、省スペースというか、最近はやりのダウンサイジングではあるが…。

で、しみじみ眺めていると気になるのが、この家に住んでる人の寝る時のカタチ。

やっぱり「縦列駐車のように布団をひいて寝るのかしら？」とか「いや、意表をついて立てに寝てるとか…それじゃ『**たまにはキンゴロー**[注4]』の芸人ニュースだって！」とか。ひとりでツッこんでしまったりするんであるが、いずれにしても、スケボーやるには便利な室内である。

さて、もうひとつ気になってるのが、左下の写真。「渋谷区立・西原遊園地」だ。広さは、縦横・各7〜8メートルのこの「遊園地」。乗り物はブランコ4基…以上だ(笑)。

うむむむ、こ〜ゆ〜のも遊園地って言うのか？　これは、単なる公園じゃないのか？　俺は遊園地っていうのは、後楽園とか豊島園とかだと思ってたぞ！　とか、**いろんな疑問**[注5]がわいてきた。

で、広辞苑を引くと…「遊覧・娯楽などの設備を整えた土地、公園」…えっ！　そうだったの。公園も遊園地にはいるの？　え〜、知らんかったよぅ〜。だけどさ。ブランコ4基で「遊覧・娯楽」になるのかよ…と思って乗ってみた。ギ〜コ、ギ〜コ、ギ〜コ。ううっ、あんまり遊覧じゃないような(笑)。う〜む、これは区役所に電話して聞いてみるしかないな。**プルプルプル**[注6]…ガチャ！

「あのぉ〜、ブ、ブランコについての質問なんですが…」

「はい、いま、係の者につなぎます…」

え？　ブランコ係の人っているの!?　ど、どんな人なんだろう。わくわく(次回に続く)。

正面から見るとフツーの家だが…。

横から見ると…。

⬅「ホソナ〜ガ！」と、ハルク・ホーガンもびっくりの幅でやんす。

幅がせま〜いっ!!

➡遊園地とはいうものの…下の写真を見ると、とても淋しいのねん。

(注1)普段は締め切りを1分でも過ぎるとオニのような催促がくる。(注2)飯島直子でもよい。(注3)この2本の道は延々、幡ケ谷まで続いている。(注4)林家ペーの誕生日のコーナーが面白い。(注5)よく考えると「花や

カリヤのやえじ

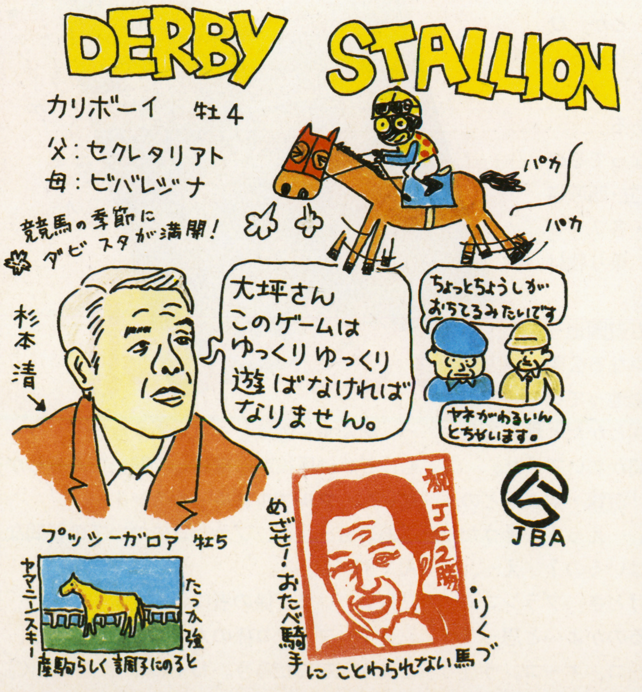
JBカリヤのゲーム日記 ダメッスか…

GAME OR DIE

第1回(最終回?)
ダービースタリオン
ダービースタリオン全国版 (アスキー)

みなさん、こんにちは。有馬記念をハズシて方々に迷惑をかけたカリヤです。スミマセン。

さて、今回から始まります、このコーナー。私、カリヤ(元声の小さいパンクス)がゲームで遊んで、役に立たない文章をウダウダ書かせていただく主旨となっております。スゴイですね。というワケで第1回目は、私みたいな土、日は大人の動物園へと足を運ぶ人間にはタマラないッスヨなこのゲーム『ダビスタ』です。なにしろ、連夜、チャッチャラララ～ンとこだまする我が家のファミコン。昨日は、私の牧場のプッシーガロアちゃん(父：ヤマニンスキー 母：ニジノエアロビ)が、天皇賞(秋)、ジャパンカップを連勝してくれたのですが、有馬記念で予後不良となってしまいました。悲しいです…。1レース8頭出しを狙っているのに…。でも、ここまで愛情を育んでしまう『ダビスタ』って…。恐るべしッス！



マンガ／パディ小暮

世界初! ハイビジョンまんが カリヤくん

電少NEWS ニュース

ナウなヤングのみんなにお届けするオイシイ情報が今回もフィーバーしているぜー！知らないとムチムチボディのお色気ギャルに「ウッソー、信じらんなーい」とバカにされるので、そこんとこ世露死苦！

ラピッド・ファイアー

イエーイ高島忠夫です。２人の息子もいい味出してます。日本も２世タレントずがいっぱいだけど、アメリカも負けちゃいない。いまから20年前、32歳の若さでアチョーと死んじゃったブルース・リーの息子、ブランドン・リーの主演映画『ラピッド・ファイアー』がいよいよ公開だ。パパが死んだとき、ブランドンはまだ８つだったけど、格闘技はすでに父から伝授されていたし、その後も血と涙の武術道を突き進んでいたらしい。

⬆マッチョなだけじゃなく、ちょっと神経質そうな美形ぶりでギャルにも人気。

シカゴマフィアの殺人現場を目撃しちゃったために命を狙われるハメになった美術学生と、ベテラン刑事の友情をもりこみながらいっきに進むノンストップ・アクション。バイクでのハイジャンプ、カーアクション、高架鉄道の線路上での死闘など、スタントなしのアクションシーンは、ブルースもびっくり。

⬆監督／ドワイト・Ｈ・リトル　出演／ブランドン・リー　パワーズ・ブース　東宝洋画系２月下旬公開　20世紀ＦＯＸ配給

バッフィ・ザ・バンパイア・キラー

コッポラ監督の『ドラキュラ』ではドラキュラより不気味なじいさんがどらきゅら退治をしていましたが、こちらの作品では健康的なボディがグーなチアガール・バッフィちゃんがバンパイア退治に大活躍。

普通映画会社がくれる資料っていうのは、『この作品はこーんなにおもしろくて、この俳優はこーんなに凄いんですよ』というのをアピールしてるわけだが、これは資料からして笑わせてくれた。バッフィに扮するクリスティン・スワンソンのプロフィールのところにゃ「好きなもの　ニンニク、日の出、嫌いなもの　血を吸うもの」だし、バンパイア・キングのルトガー・ハウアーは「趣味　人間をバンパイアにすること　陰険クラブ名誉会長」となんだかわからなくて気になる。クリスティン・スワンソンは『マネキン２』で人気急上昇のラブリーな注目株だよーん。

⬆監督／フラン・ルーベル・クスイ　出演／クリスティン・スワンソン　ドナルド・サザーランド　20世紀ＦＯＸ配給

ウォーリーの"愛"をさがせ

表札を作りたいときもペットホテルを探すときも、それから恋の悩みで苦しんでいるときも、もう大丈夫ドーントウォーリー。年齢不詳のとっつぁんぼーやウォーリーと人気占い師のマドモアゼル・愛先生がキミの悩みに答えてくれるぞ。守護星占星術、血液型、心理テストによってヤングの恋の悩みをズバリと占い、結果はその場でプリントアウトのいたれりつくせりぶり。

恋愛占いの基本パターン「２人の相性は」っつう基本的なものから「今日のラブ・ハント運」「複数の恋をこなすには」「既婚者と恋におちたら」なんてアダルトなものまでなんでもあり。あの子のハートが気になる日はお近くのデパートなどでウォーリーを探せ！

⬅注目をひかずにはいられないこの姿が目印。

今月のビデオ

噂のアニメ・モルダイバーの秘密がわかっちゃうのが『シークレット・オブ・モルダイバー～ひみつ大百科』（パイオニアＬＤＣ）。たった666円（しかも税込み）で収録時間666秒。どうしてこんなに666にこだわるかもビデオを見たらわかるから、まぁ見てちょうだいよ。

⬆モルダイバーの７大秘密が明らかに！ ヒロインの未来はゲロマブ。

たずねびと

はせがーの奴隷ライター・すがのパー子を探しています。３カ月ほど前から連絡が取れなくなりました。特徴は超ミニスカと不幸そうな顔、煙草はハイライトで酔うとシケモクを吸います。

⬆本人を編集部に引っ張ってくるか、有力な情報を。

電撃ちばば寿司

おなかいっぱい笑える読者ページ!!

祝 本日開店!!

開店のご挨拶

はじめまして!!　私がちばばでございます。本日めでたく"ちばば寿司"を開店させることができました。ネタが採用されると1G、イラストネタは2Gもらえ、すべてのコーナーの活字ネタで一番おもしろいネタは"中トロ賞"として3G、イラストで一番おもしろいネタは"大トロ賞"として5Gもらえるぞ!!　争奪戦で一番得点を稼いだ人には特製サンプル寿司をプレゼント!!　ドンドン参加してね。今回は、電撃少年団のハセガー隊長がお祝いに、ちばば寿司へ来てくれたぞ!!

本物より高価!!

ロウ細工寿司は誰の手に!! 第一回ちばば杯寿司争奪戦スタート!

協力／四谷・末廣鮨

20XX年

10年後のゲーム界を大予言!!

10年後のゲームの世界を予言しちゃうこのコーナー。32ビットのＣＰＵで演算機能が４ヘルツ…なんて自分でも何を言ってるかわからない事はぬきぬき!!　ゲーム機の性能にとらわれず、あのゲームが10年後にはこう進化していると爆笑、というのを考えていこう。みんなで笑える将来を築いていこう!!

■ハセガ「早速、何か握ってもらおうかな」

●ちばば「いいネタありますぜ。隊長!!」

20XX年、『DQⅤ(ドラクエ)』が改良され一夫多妻制となりハーレムと化す!!

愛知県・柚生周

20XX年、現代の政治界が、ゲーム化。小沢・金丸・竹下が争う『平成三国志』!!

長崎県・セイント川原

●ちばば「僕は迷わず金丸でプレーするぞ。最初から５億円持ってるからラクチンだ」

■ハセガ「カリスマがメチャクチャ低くてプレーできないと思うぞ、俺は!!」

20XX年、『美味しんぼ』体感ゲーム化!!　やっと“まったり”の味覚がわかる!!

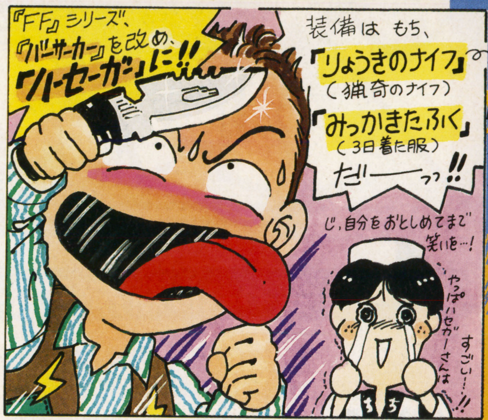
練馬区・10万円ローン

20XX年、『ＦＦシリーズ(ファイナルファンタジー)』の20作目が発売。容量が52万4288メガの超大作に!!

市原市・笹西三択

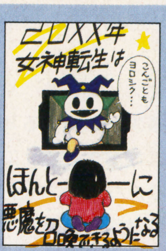
●ちばば「ＦＦは２・４・８・16メガと倍になってるから計算すると20本目はこうなるんだって!!　よく計算したなあ。少なくとも今度のⅥは…32メガだ!!　うわー、すごい!!」

■ハセガ「容量が増えれば、おもしろくなるとはかぎらないだろ!!」



中野区・遊び人のりょーさん

⬆この山を投げられたら、大迷惑。まだガノンの方がマシだ!!　2G



八王子市・安土桃子

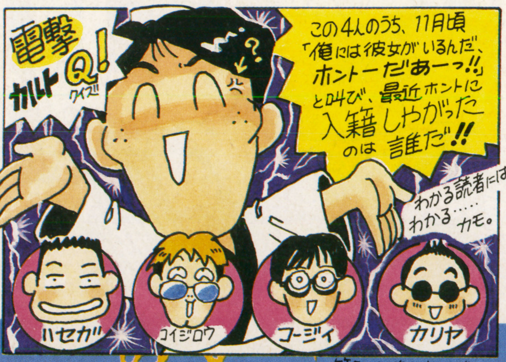
⬆それで仲魔システムで自分と合体するのか？　オソロシヤー!!　2G

おもいっきり!! カルト
ちばば寿司　ちばば寿司

本格的ゲームカルトクイズ!!

さあ、ゲームのことなら何でも知ってる、というあなた。出番ですよ。全国から寄せられる難問・珍問を、どこまで解けるか!!

果たして何人出るか、全問正解者!!



問１・CM『ストリートファイターⅡ』で春麗役をやった女優は？

新宿区・としかず

問２・『スーパーマリオカート』で、マリオサーキット１に置いてあるコインの枚数は？

広島県・くすひのき

問３・『DQⅤ(ドラクエ)』で一番最初に出会う敵は３匹。では、二番目に出会う敵をすべて挙げよ。

市原市・笹西三択

問４・『ストリートファイターⅡ』のキャラクター、ケンの誕生日は何月何日？

松原市・むれ猫クイズ

問５・『信長の野望・武将風雲録』のシナリオ１で大名物茶器「九十九髪茄子」を初めに持っているのは誰？

吹田市・スナフキン

問６・『ストリートファイターⅡ』でカメラマンが写真を撮っているのは、誰の面か？　大津市・全身濡れタイツ

問７・『ゼルダの伝説』に出てくる魔法で、“ボンバー”“エーテル”とあと１つは何という魔法か？

岩見沢市・デカビタンC

問８・『大爆笑・人生劇場』の中でプレーできるミニゲームは、“サッカー”“レース”“じゃんけん”とあと１つは何か？　ヒントはタイトーのゲームだよ。

大阪府・ママス

●ちばば「あれだけ『ストⅡ』に熱中してても問６が解けない!!」

■ハセガ「しょせん、人間なんていい加減な生き物だからなぁ」

●ちばば「ハセガー隊長に言われたくない」

〈解答〉

問１の答え…水野美紀　　問２の答え…35枚

問３の答え…グリーンワーム２匹、くびながイタチ、ホイミスライム

問４の答え…２月14日

問５の答え…朝倉宗滴

問６の答え…ブランカ

問７の答え…シェイク

問８の答え…ダライアス

爆笑!! ルールブック

ルールが変われば新作ソフト!!

『ストリートファイターⅡ』の2人対戦で、E・本田（エドモンド）同士を銭湯で対戦させ、足払いなしで土俵から出たら負けというルールでやってます。これぞまさに相撲!! 張り手の応酬!!

吹田市・才谷梅太郎

■ハセガ「これはハマる!! 相撲ゲームと同じ緊張感が味わえる!!」

●ちばば「久しぶりにストⅡにハマった!! まだこんな遊び方があったなんて、みんなよくみつけるね!!」

『ジャンボ尾崎のホールインワン』で1Wのクラブのみでプレーしています!! なかなかカップインは難しいけど、僕は2度パーをとりました。

札幌市・きゅうす

『超魔界村』で裸になったときに大声で、「イヤ〜ン♡」と叫ばなければならない!!

長崎県・セイント川原

●ちばば「やられたら自分も1枚ずつ服を脱ぐっていうのもいいぞ!!」

■ハセガ「いいな、そのアイデア!! よし今度女の子を誘ってやってみよう!!」

大トロ賞 5G

東久留米市・ZAP

⬅僕も試したけど、思い通りに敵に爆風が当たらないので1面もクリアできなかった!!

『スーパーマリオ』でBダッシュを使わずどこまで進めるかやってみよう!! 死ぬほどイライラするぞ!!

新宿区・としかず

『ドラゴンクエストⅠ』で武器、防具を装備せずどこまで進めるかやってるぞ!! ドラゴンが強すぎて断念寸前!!

練馬区・10万円ローン

●ちばば「これは無茶だよ!! 装備しても苦労したもんドラゴンには」

■ハセガ「俺も挑戦してみたけど、3回ほどスライムにやられて断念したぞ」

●ちばば「無理だよハセガー隊長には。人一倍、短気なんだから」

『グラディウスⅢ』でパワーアップカプセルを取らずにクリアするというルール。ちなみに僕はノーマルモードでクリアしました。できる人はそういないと思います。

取手市・リンク

●ちばば「みんなうまいなー。なんでカプセルなしでクリアできるんだ?」

■ハセガ「ちばばはいつも裏技のコナミコマンドを使ってるもんな」

3G 中トロ賞

回転禁止の『テトリス』!! 超難しいけどハマルぞ!!

広島市・ゆうみん物語

『ドラゴンクエスト』シリーズをⅠからⅤまで続けて何日でクリアできるかを冬休みを利用して5人でやった。しかし、5人ともⅢの途中、7日目でギブアップ!!

横浜市・バウバウ

●ちばば「これはおもしろい試み!! あのドラクエを5作まとめてプレーするなんて贅沢な話だね」

■ハセガ「意外と昔の謎解きなんか忘れてたりするんじゃない? またラゴスの鍵で悩んだりするぞ、ちばばなら」

●ちばば「謎解きよりも何よりもストーリー自体忘れてるもん。だから、ボクは楽しめると思うよ。このルール」

『シムシティ』で自分の住んでる近所を作るとハマるぞ!! オレは"NERIMA"というシティを作ってるんだけど何故か自分の家が火事になることが多い!!

練馬区・たまきんトリオ

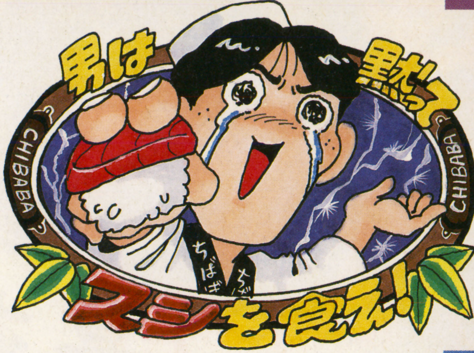
●ちばば「火事がおこりやすい原因は、元になってる本当の街の方にあるんじゃないか? ちゃんと近所に消防署はあるかー?」

■ハセガ「ないなら区役所へ直訴して消防署をつくってもらうしかない!!」

おあいそタイム

超馬鹿男ちばばと遊ぼう!!

➡2月といえばバレンタインデー。チョコは虫歯になるから嫌いだ!! 2月14日も嫌いだっ!!



●ちばば「世の中に対する疑問や悩みを、私ちばばがお答えします。世界中の人々を幸せにしてみせるぞ!!」

まァ、適当ににぎってくれ!

新宿区・としかず

●ちばば「こんな内容で、どうやって人々を幸せにすればいいんだよ!! とりあえず、ハセガ一隊長の手でも握って2人で幸せになるしかないだろ」

■ハセガ「ヤメロー!! 気持ち悪りー!!」

ちばばに質問。最近どんなゲームで遊んでいますか? 教えてください!!

新潟県・ポコペン

●ちばば「最近のゲームじゃないけど、この間『ソウルブレイダー』をやってハマった」

■ハセガ「オレは、あのゲームに出てくる雪玉が襲ってくるのが妙に気に入ってる!!」

●ちばば「そうそう!! いろんな細かい箇所がこっていてプレーしてて嬉しくなるよ。みんなも是非やってみて」

もうすぐバレンタインデーですが、ちばばは何か思い出がありますか?

仙台市・ばくだん石

●ちばば「チ、チョコレートは、嫌いなんだ僕は。ア、アレルギーなんだ」

■ハセガ「なんか声が、うわついてるぞ!! もらった事がないんじゃないのか?」

●ちばば「ギクッ!! そ、そういうわけでもないわけでも、なくはないよ」

■ハセガ「メチャクチャ動揺してるな」

今、僕は受験で苦しんでます。合格できるかどうか不安で、夜も眠れません。どうしたらいいでしょうか? 教えてください。

中野区・勉ゾー

■ハセガ「どうしたら、と言われてもなあ、これぱかりは無責任な事は言えないし…」

●ちばば「どうしたんですか? いつも無責任でバカな事ばかり言ってるのに、マジメに答えてる」

■ハセガ「今は自分を信じて頑張るしかない!! 応援してるぜ!!」

●ちばば「おお!! まともなお答え!!」

■ハセガ「さあ、ストⅡでもやるかな!!」

●ちばば「やっぱり持続しないな!!」

■ハセガ「ぶひょ~ん」

➡まだまだあるよ!! 新コーナーのお知らせ!!

ナゼダス

ゲームをプレーしていて、疑問に思うことを大募集!! ドラクエのモンスターじいさんは、どのようにして生活収入を得ているか?

そんなデザイナー泣かせなネタを送ってくれ。自分なりの答えがある人は、一緒に送ってね!!

○RPGの武器屋って勇者以外に客がいるのか?経営大丈夫?

○『シムシティ』で消防署まで火事になるのはナゼダス!!

○『マリオ』の本当の職業は、なんなんだ!! 医者だったり、コックだったり…ハッキリしろ!!

すりすり!! すずり

ゲームタイトルのダジャレを大募集!! 必ず習字の筆で書いてください。もとになったゲームのタイトルも一緒に書いてください。題材はタイトルのみです。字は、なるべく大きく書いてね。読みやすいと載りやすいよ。

○『レタス』レナス

○『タンマ二軍落ち』乱馬½

○『つらい』ブライ

○『信長の野暮』信長の野望

○『まだー?2』マザー2

○『歩けん』ヴァルケン

○『握手、礼』アクスレイ

➡第1回ちばば杯寿司争奪戦

順位	名前	ポイント
1位	ZAP	5G(ガリ)
2位	ゆうみん物語	3G
〃	としかず	〃
4位	セイント川原	2G
〃	笹西三択	〃

いきなり大熱戦だっ、と思ったのにZAPクンが、たった1枚のイラストネタでトップに躍り出た!! やはり狙い目はイラストだ。今なら誰でもトップになることができるぞ!! みんなドンドン挑戦してこい!!

➡応募方法

ペンネームは10文字までOKだよ!! 住所・氏名・年齢、そしてコーナー名を忘れずに書いてね。ハガキ1枚にネタは1つだけ。活字ネタは、なるべく黒のボールペンかマジックで書いてね。『すりすり!! すずり』は筆ペンで、イラストはできるだけ色つきで。必ず官製ハガキで送ってね。

〈あて先〉

〒101 東京都千代田区神田神保町2-22-11 カンナビル

電撃スーパーファミコン編集部ちばば寿司○○○○係

※第一回争奪戦のしめ切りは4月4週まで

期待の実写版ビデオ完成

麻宮騎亜先生の大ヒットコミック『サイレントメビウス』が、舞台を幕末に置き換えた時代劇になって、実写ビデオ化される。しかも、アニメ版でおなじみの声優さんも役者として出演！『サイレント』ファンなら見逃せないぞ。

特撮オリジナル ビデオムービー

幕末闇婦始末記 いよいよ登場！

コミックス、劇場用アニメと大ヒットを重ねてきた麻宮騎亜先生の『サイレントメビウス』。その時代設定を日本の幕末時代に置き換えてオリジナル特撮時代劇ビデオにしたのが、この春に発売される『サイレントメビウス外伝～幕末闇婦始末記』だ。内容は、おなじみ〝AMP〟のメンバーが江戸の悪を斬る「闇婦」となり大活躍するというもの。メインキャストはかわら版屋・卑弥香津美（原作の香津美リキュール）を松井菜桜子さん、三味線の師匠・与謝野羅織（ラリー・シャイアン）を三輝みきこさん、蘭学者・平賀麗華（レビア・マーベリック）を沢田夏子さん、芸者・深川姫竜（キディ・フェニル）を川村万梨阿さん、巫女の闇雲那魅（原作と同じ）を本多知恵子さん、飲み屋の看板娘・彩弧由貴（原作と同じ）を岡本麻弥さんが担当する。

⬆セクシーなコスチュームの麗華。本編ではもっときわどくなる。

『サイレント』ファンならピンときたと思うが、香津美、那魅、由貴の3役はアニメ版でそれぞれの声を担当した声優さんがそのまま役者として演じている。声の仕事を専門にしている彼女たちがどんな演技を見せるのかが、実写版『サイレント』の第一のチェックポイントだ。

そして、こうした闇婦のメンバーを取り巻くのがウルトラセブンでおなじみの森次晃嗣さんをはじめ、安岡力也さん、志垣太郎さんなどの実力派たち。彼らの渋みのある演技も実写版『サイレント』の魅力を大いに引き立てているのだ。

⬆闇婦参上！　目指すはでもんと美濃屋を抱える鳥居忠則の屋敷だ。

⬆敵打倒に向け闘志を燃やす羅織。

さて、気になる発売スケジュールだが、レンタルビデオは3月22日、セルビデオ（角川書店、バンダイビジュアル）、ＬＤ（バンダイビジュアル）は、4月22日にリリースされる。価格はセルビデオ、ＬＤともに7,800円［税込］の予定だ。これが待てない人はTHE RIPPLE(松井さん、本多さん、川村さんの3人の声優が結成したグループ）の歌うエンディングテーマ「いつか夢のように」(キングレコード・ＣＤシングル・発売中・800円［税込］)でとりあえずガマン。本編発売までは、このＣＤを聴いて、アレコレとイメージをふくらませてみよう。

➡闇婦の敵となる幻術使いのでもん（左）と影の黒幕、美濃屋弥兵衛(右)。

完成記念イベントに400名をご招待！

このビデオの完成を記念したイベントが3月20日、東京・護国寺の天風会館で行われる。当日は脚本の菊池通隆先生と監督の河崎実さんとのトークや本編の先行上映、そしてTHE RIPPLEのミニコンサートなど超豪華な催しが予定されている。参加希望者は下の記入例を参考にして必要事項を往復ハガキに記入の上投函してほしい。締切は2月28日必着だ。

往復ハガキ（表）	
41 〒111 台東区駒形2-4-11 バンダイビジュアル 第一制作部 幕末闇婦始末記 イベント事務局　行	(何も記入しないでください)

往復ハガキ（裏）	
41 ※あなたの住所、氏名を書いてください	①住　所 ②氏　名 ③年　齢 ④職業(学年) ⑤電話番号 ⑥どの雑誌を見て応募したか

彩弧由貴
⬆飲み屋の看板娘だけあって明るい性格。

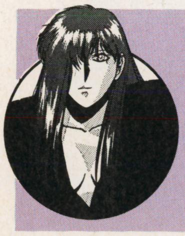
卑弥香津美
⬆本編の主人公。優しさと強さを合わせ持つ。

与謝野羅織
⬆勝海舟の指令を受け闇婦を動かす元締め。

平賀麗華
⬆彼女の発明する秘密兵器がラストで大活躍。

闇雲那魅
⬆彼女の「お札」が香津美のピンチを救う。

深川姫竜
⬆戦闘時には香津美と二人でペアを組む。



『メビウスクライン』連載開始

麻宮騎亜先生の最新コミック『メビウスクライン』の連載が本誌の兄弟誌「月刊電撃コミックＧＡＯ！」3月号（発売中）誌上でスタートした。『サイレント～』の流れを汲むこの作品、麻宮ファンなら必見だ！

©麻宮騎亜／角川書店、
スタジオトロン／スターチャイルド／PLEX／角川メディア・オフィス

VOLT TICKET ボルトチケット

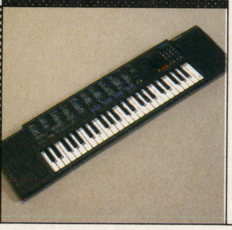
2月というと猫も杓子（しゃくし）もバレンタインだな。というわけで俺さまにチョコを送るとVTの当選確率が跳ね上がる…、なんてことがあるわきゃナイナイ。

1 14インチTV 29,800VT

2 エレキギター 25,800VT

3 スーパーファミコン 19,800VT

4 コンパクトCD 18,000VT



5 ミニキーボード 15,800VT

6 コードレステレフォン 15,000VT

7 PCエンジン 14,000VT

8 メガドライブ 11,000VT

9 ゲームボーイ 9,800VT

10 パワースティックファイター 8,800VT

11 ゲームセレクタ	8,500VT	16 電撃Tシャツ	1,200VT
12 SFC用連射パッド	3,800VT	17 電撃テレカ	800VT
13 SFC用マウス	3,200VT	18 おもちゃ券(500円分)	600VT
14 ダイバーズウォッチ	2,980VT	19 図書券(500円分)	600VT
15 36色ペン	2,000VT	20 電撃ボールペン&シャープペン	150VT

VTをためてゴーカな賞品をもらおう！ ただし記載（きさい）された有効期限をすぎたVT、応募用に切りとりしたVTは使えないぞ。今ある賞品の応募期限は、'94年12月25日まで。早くしないと賞品が変わるかもしれないぞ！

※実際の賞品は写真と異なる場合があります。 イラスト かんなたかし

VTGP VTグランプリ

第2戦は灼熱のサハラGP!!

ＶＴグランプリぃいーんサハラァ!!（小林克也調） というわけで第２戦はサハラ砂漠で行われるぞ!! それってＧＰじゃなくてラリーじゃないかって？ …そうなんだけどな。ま、細かいことは抜きだ。とにかく今回のレースは耐久力がモノをいいそうだぞ。ただ走ってるだけでもマシンが壊れていくという…。完走するだけでも困難なこのコース、優勝するのは一体誰だっ!?

スピンホイールF93 春麗

スピード	119
加速	238
コーナリング	333
耐久力	110

必殺アイテム S.B.アタック

前輪だけで逆立ちしてウイングを180°開き高速回転する。（笑）

応募 5ＶＴ
配当 6000ＶＴ
（ 9名）

エアロウイングと大型タイヤの二輪走行により、高速コーナリング＆高加速が可能（開発者）。うーん、でも今回のコースでは耐久力に不安が残るわね…（春麗）。

バクレツ号 レッドアリーマー

スピード	280
加速	190
コーナリング	160
耐久力	170

必殺アイテム 魔法の時計

数秒間だけ時間を止める。その間に何をするかは…。（ウシシ）

応募 10ＶＴ
配当 5000ＶＴ
（10名）

火力で動く（開発者）。ぬぉぉぉぉっ!! ２度目にしてもうこのマシンかぁ…。しかし考えようによってはこの熱砂の中でこのマシンは有利!! いけるぞ!!（ＲＡ）

SENDEN ハガー

スピード	300
加速	100
コーナリング	150
耐久力	250

必殺アイテム うるさいセンデン

市長選の宣伝をしまくり、相手ドライバーの集中力をなくす。

応募 15ＶＴ
配当 3000ＶＴ
（15名）

巨大トラックは、一度最高速に乗ったら手がつけられないぞ（開発者）。はぁっはっは、耐久力に不満なし!! しかし…、果して最高速に乗れるだろうか…（ハガー）。

エレキオープン ロックマン

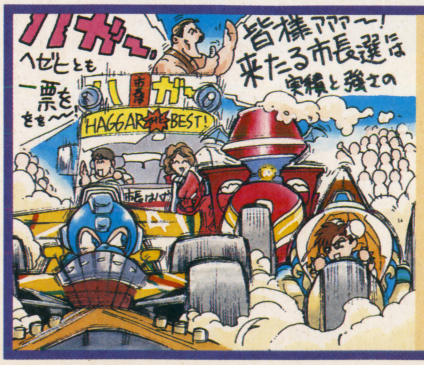
スピード	300
加速	200
コーナリング	150
耐久力	150

必殺アイテム 超音波砲

ギターの弦から超音波で攻撃!! 宣伝カーとの対決が楽しみだ。

応募 5ＶＴ
配当 8000ＶＴ
（6名）

ロックといえばエレキギター、というわけでこのマシン（開発者）。うんうん、次はきっとロックといえば鍵、とかいうマシンがくるんだろうなぁ…。とほほ（ＲＭ）。



熱砂の中へ、今スタート!!

大観衆が汗ダクで見守る中、各マシン一斉にスタート!! 飛び出したのはスタート名人ロックマン、少し遅れて春麗＆レッドアリーマー、ハガーは大きく遅れて…、いきなり宣伝だぁ!!「次の市長選も何卒このハガーに清き一票を！」先頭は遥か彼方だ…、がハガー号も徐々にスピードが上がってきたぞ!! さぁ追いつけるか!?

VTGPシステム

個性あふれる４人のドライバーが毎回違うマシンでレースし全８戦で総合チャンプを決定するＶＴＧＰ!! Ｉ位９点、２位６点、３位３点、４位Ｉ点ずつが毎戦加算されていく。が、読者のみんなにしてもらうのは総合チャンプ当てではなくＩ戦Ｉ戦の優勝者当てだ。レースはマシン性能とコース、そしてドライバーの技量を入力したシミュレータ上で展開されるので、よーくデータやマップを見てズバリ優勝者を当ててくれ!!

 ©CAPCOM

これがGPを争う4人のドライバーたちだ!!

第Ｉ戦ブラジルＧＰの結果発表を次回に控えた今回は改めて俺たち４人のドライバーの紹介をするぞ。いずれもカプコンを代表する人気キャラクターだ。が、マシン募集に投稿が少なすぎるとシーズン途中でドライバー交代もあるらしいからな…。がんばらねば!!

主役の回数はブッちぎり1位

スタートからグイグイ飛ばしての先行逃げきりが得意パターン。…とは言ってもマシンに合わせて色々な走りができる器用なタイプだ。

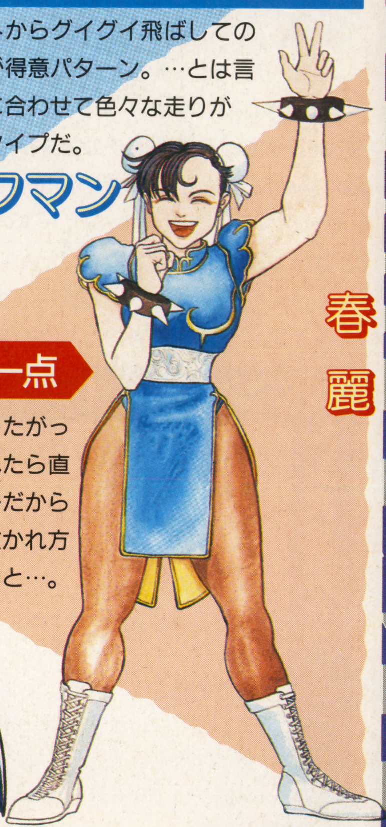
ロックマン

有名な「戦う市長」だ

俺ことハガーは強引なパッシングが得意なドライバーだ。Ｆ１レーサーで例えるならマンセルかシューマッハがピッタリ!! 攻めるぞっ!!

ハガー

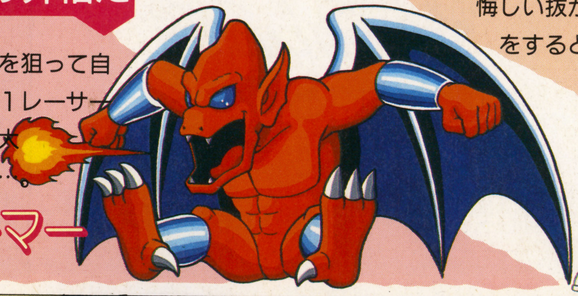
VTGPでも紅一点



女の子ゆえにメカは苦手…、したがってマシンに優しい運転を心掛ける。壊れたら直せないからだ。でも熱くなりやすい性格だから悔しい抜かれ方をすると…。

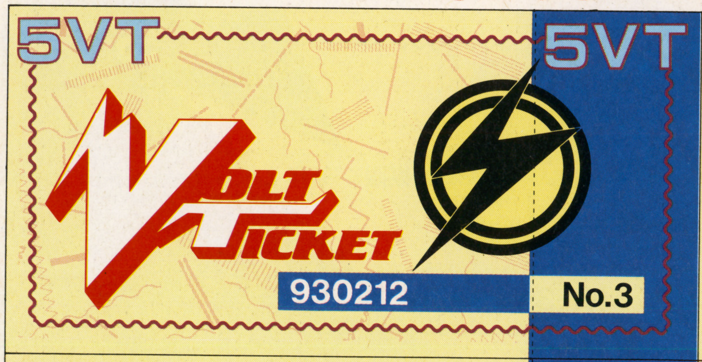
春麗

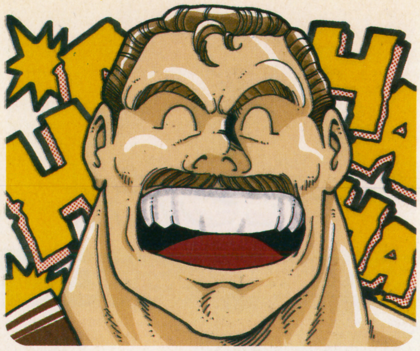
悪役からの昇格だ



実力はあるのにウケを狙って自滅するタイプだ。Ｆ１レーサーで例えればブラック大魔王、ちょっと違う…。

レッドアリーマー





ハガー市長は勉強不足…

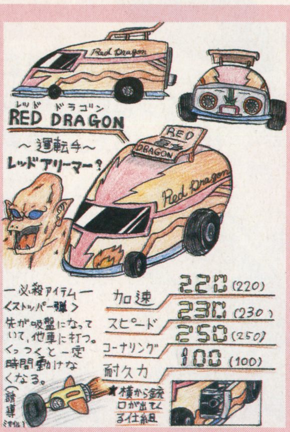
ハガーだ。はっきり言ってしまおう。『ストⅡ』の奴らは俺の『FF』と世界観が近い…っていうかキャラの等身が同じなので、ケンなんかと親交があるのだが、『ロックマン』、『魔界村』シリーズの奴らとはほとんど初対面なのだ。だからしばらくは『ストⅡ』、『FF』の話題ばかりになると思うがロックマンたちともよく話して勉強するから待っててくれ。ちなみにこの間、親睦会と称して公的費用でみんなと飲みにいったのだ。未成年のロックマンは飲まなかったが、他の連中ときたらもう！ そのときの状況はとてもここには書けない……。それはともかく、応援、投稿などよろしく頼むぞ。応援イラストが多ければコーナー設立も!?

マシン大募集!!

俺たちが乗るGPマシンを大募集する。出走規定はスピード、加速、コーナーリング、耐久力の各値が100以上、4つの合計値が800以内、必殺アイテムが1つ。誰が乗るマシンかも書いてくれよ。イラストが上手けりゃ若干有利だが、設定の面白さを最重視するぞ。マシン名とPNは8文字以内、採用者には規定VTを進呈だ。出走は投稿から1か月以上先だぞ!!

例

神奈川県 竹下太郎クン



応募のきまり

▼VTGPに応募する人へ

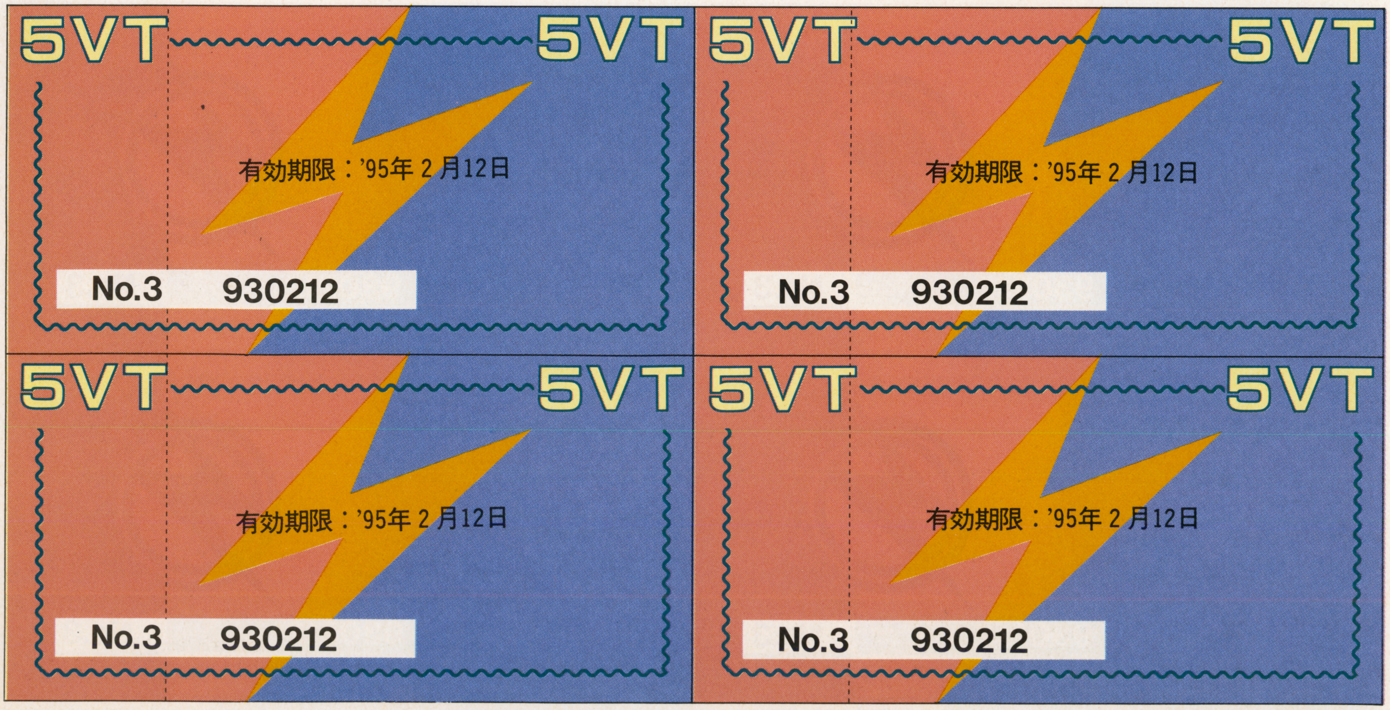
①官製ハガキに勝つと思うキャラクター名、住所、氏名、年齢(学年)、電話番号を書く。
②VTの右がわ、点線部分を賭けるキャラの応募VT分だけ切り取ってハガキに貼る。不足していると無効となるので注意しよう。
③「VTGP係」まで送る。今回のしめ切りは2月25日まで。当日消印有効。

▼VTの賞品プレゼントに応募する人へ

①欲しい賞品の規定分のVTを集め封筒に入れる。期限切れのVTやGP応募で切り取られたものは無効。また同じナンバーのVTは8枚までしか使えないので注意。
②住所、氏名、年齢(学年)、電話番号、希望賞品を書いた紙を封筒に入れる。
③「VT賞品応募係」まで送る！

▼あて先

〒101 東京都千代田区神田神保町2-22-11 カンナビル2F
電撃スーパーファミコン編集部
「VTGP係」または「VT賞品応募係」まで



Dengeki Comics EX

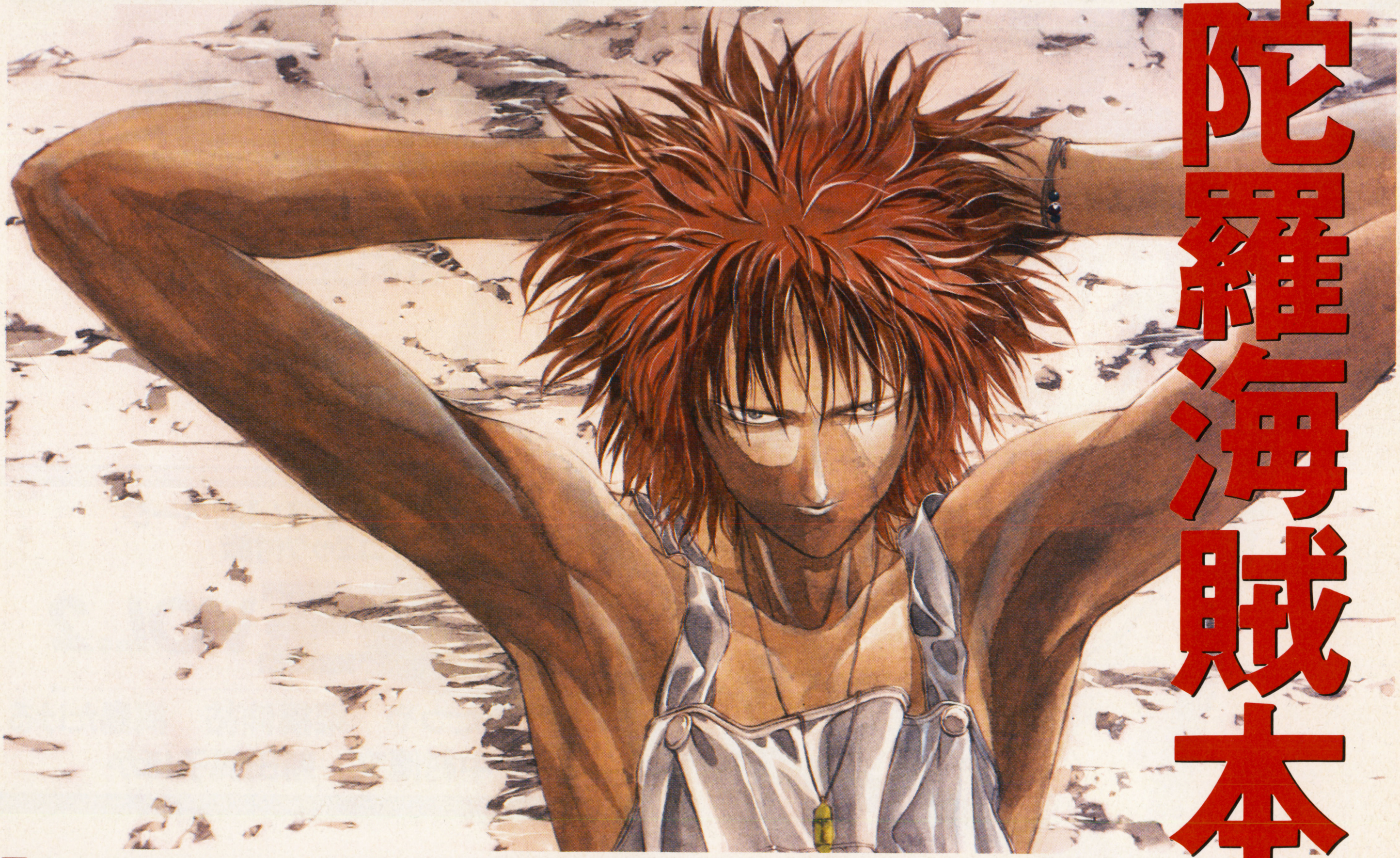
電撃摩陀羅海賊本 1

●原作―田島昭宇 with MADARA PROJECT
●企画・構成―大塚英志

摩陀羅フリークたちが描く、大爆笑・大真面目のパロディコミックが総登場!!
田島昭宇オリジナル短編（なんとカラーでの描き下ろし）、
小説版転生編や摩陀羅「青」の設定集など
原作者ならではの企画もいっぱい。乞うご期待!!

93年2月25日発売予定

●B5判変型　予価980円（税込）



魍魎戦記摩陀羅　赤 LASA 1

田島昭宇が描く摩陀羅シリーズの最新作、
93年春待望の単行本化決定!

発売／主婦の友社　発行／メディアワークス

お問い合せ● ご注文は03・3294・1131（主婦の友社営業部）
内容についてのご質問は03・5276・2433（メディアワークス編集部）

読めばシ・ビ・レ・ル
パソコンゲームマガジン

特集 日本のソフトハウス'93
全国行脚編
全国に散らばる有力ソフトハウス
46社に潜入取材!

話題のゲーム続々!!
サークⅢ　同級生
プリンセスメーカー2
信長の野望 覇王伝
3×3EYESほか

オール描きおろし100ページ
コミック付録
電撃玉VOL.2
真行寺たつや　栗橋伸祐　桐島たける
中村博文　新田真子ほか

電撃王

3月号
絶賛発売中
特別定価580円

発行：メディアワークス　発売：主婦の友社

明日に DC EX 発つ!!

A5判　定価950円(税込)

好評発売中!!

衣谷遊
YU KINUTANI

愛と冒険のファイティングファンタジー
電撃コミックGAO!に好評連載中

エンジェルアーム
ANGEL ARM

(1) 天上への扉

発売／主婦の友社　発行／メディアワークス

お問い合わせ●ご注文は03・3294・1131(主婦の友社営業部)
内容についてのご質問は03・5276・2433(メディアワークス編集部)

ウルトラセブン

ウルトラ兄弟の中でも1、2の人気を誇るウルトラセブンが、あの雰囲気とダイナミックなアクションもそのままにSFCにやってくる。前作『ウルトラマン』にはなかった新しい要素も加わって、原作を知らない人も満足できることマチガイなしだ！

SFC	3月26日発売予定		
	ACT	8M	——
	バンダイ		¥8,800(予)

M78星雲から来たヒーローがSFCで大活躍する！

SFCでボクらを楽しませるために、はるか遠く離れたM78星雲から1人のヒーローが再び地球にやってきた。彼の名は、ウルトラセブン！ 必殺のアイスラッガーが凶悪な怪獣に襲いかかるシーンをまた見られるなんて、ファンならずとも感動モノ。原作のよさも大いにゲームに活かされていて、ミクラス、ウィンダムといったカプセル怪獣がセブンの戦いを助けてくれるし、警備隊の戦闘機を駆ったSTGステージもある。最大のウリは、怪獣、セブンを操っての対戦プレイができること。同キャラ対戦も可能だぞ！

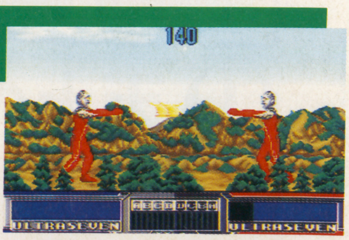
カプセル怪獣GO!

アギラ、ミクラス、ウィンダムといったカプセル怪獣で敵の体力を減らしておけば戦いがラクに。

ボーナスステージ

3ステージごとに登場する。一定数敵の円盤を破壊すれば、カプセル怪獣の補給ができる。

対戦もアリ

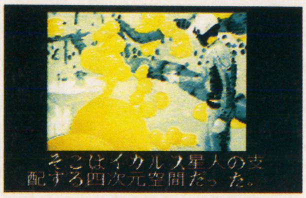


セブンを含め、登場するすべての怪獣が選択できる。セブン同士の対決もおもしろいぞ！

©円谷プロ ©BANDAI 1993

各ステージで待ち受ける怪獣、星獣をやっつけろ!

ウルトラセブンが戦い抜くステージは全部で12。怪獣どものデータを見てもらえればわかるように、とてつもない大きさとパワーをもった宇宙の侵略者たちの手から、地球を守らなければならないのだ。セブンは通常はパンチ、キック、そして投げといった技しか使えないが、時間がたつにしたがって増えていくパワーを貯めれば必殺技も使えるようになる。しかし、そればかりに頼ってはいられない。地球上でセブンでいられる時間は限られているのだ……。

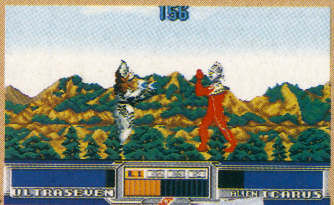


⬆ストーリーはきれいなグラフィックで紹介。地球を守れ、ウルトラセブン。

➡通常はこうやって怪獣の体力を減らしていく。がんばれ!

決め手は 必殺技の使い方

画面下中央にあるゲージが、セブンの運命を決める必殺技のゲージだ。時間がたつごとにゲージが増し、それに伴って使える技も増えていくのだ。技は4種類あるが、特に大切なのはレベル4の技。怪獣の体力が0になって「FINISH」サインが出された時に、レベル4の技を使わないと怪獣の息の根を止められないのだ。怪獣によって技もいろいろなバリエーションが登場するぞ。



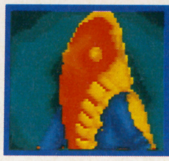
➡レベル1の技で体力を奪うのもよし。

⬅最後はこれ! 敵は八つ裂きに。

STAGE1 エレキング

身長85m 体重25000t

双子の少女に化けたピット星人が呼び出したエレキングと、湖のほとりで対決だ! こいつは動きは遅いが、離れていると光線で攻撃してくるし、近寄ると太いシッポを振り回す。セブンの軽快なジャンプキックで体力を奪え。



STAGE2 メトロン星人

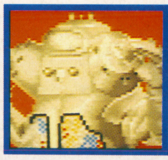
身長50m 体重18000t

人間同士の信頼を失わせてしまう、赤い結晶体を使って地球を征服しようとしていたメトロン星人。セブンに負けないぐらい動きが速い上、こちらの攻撃をバリアで跳ね返す。スキをうまくつかないと、倒すのは難しい。

STAGE3 イカルス星人

身長40m 体重18000t

四次元空間を通って地球に攻撃を加えていたイカルス星人をやっつけろ。四次元を使っていただけあって、戦いの最中にテレポーテーションしたりもするイヤなヤツなのだ。



STAGE4 キングジョー

身長55m 体重48000t

地球の観測ロケットをペダン星侵略と誤解したペダン星人は、キングジョーを地球に送り込んできた! 分離、合体、破壊光線と攻撃の多彩なこのロボットにセブンは勝てるのか!?

STAGE5 ガンダー

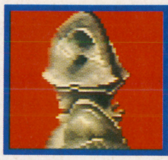
身長45m 体重20000t

地球を凍らせわが物にしようと企むポール星人の刺客、ガンダー。こいつの武器はあらゆる物を凍らせる冷凍光線だ。倒すのがつらいなら、カプセル怪獣に戦わせてから挑戦だ!

STAGE6 ギエロン星獣

身長50m 体重35000t

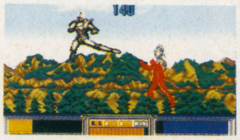
超兵器R1号の実験台となったギエロン星。しかしギエロン星人が突然変異を起こし、地球に襲いかかってきた! この悲しい怪獣は、自らの体をむしばんだ放射能ガスで攻撃。セブンの力で安らかに眠らせてやろう。



STAGE7 ボーグ星人

身長40m 体重26000t

警備隊隊員をサイボーグ化したにっくきボーグ星人。こいつのジャンプ力、移動力はセブンをはるかに上回り、強力な光線も使ってくる。慎重に戦わないとさすがのセブンも危ない!!



NEW 3D GOLF SIMULATION

Devil's Course™

デビルズコース

『遥かなるオーガスタ』に始まった、3Dゴルフシミュレーションのリアルシーンが、第4作目にして悪魔の手に委ねられてしまった。宙に浮かぶ岩、断崖絶壁の上のグリーン……。もはやこれは現実ではない。唯一の現実は、コースの奥の小さなカップ。魔界と呼ぶべき難コースが、ついに出現。

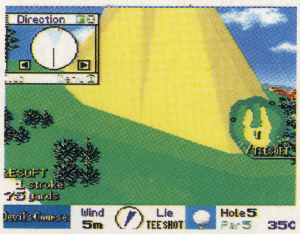
SFC	3月5日発売		
	SPG	8M	Ⓑ
	T＆Eソフト		￥9,800

実際のゴルフを超えたゴルフ！一度ハマったら、もう抜けられない

すべてが3Dで構成された完全リアルなホール設計。その完成されたシステムは、実際のプレイでのイメージトレーニングにもなるという程定評あるこのシリーズに、全ホールオリジナル超難関コースが登場する。すごいのだ。まるで悪魔が作ったかのような、超現実の逆転空間の数々。細部のシステムもリメイクされ、3Dゴルフシミュレーションとしての完成度もさらにアップ。

コースもゲームも、一度ハマったらなかなか抜けられない魅惑的な最強バージョンだ。

⬅宙に浮く岩、悪魔の手掛けたコースに常識は通用しない。



⬅ティーグラウンドの目前には断崖。グリーンはその上に。

選んでプレイ！5つのモード

●**トーナメント**…4名まで参加可能。4日間ラウンドし、トータルスコアを競う。

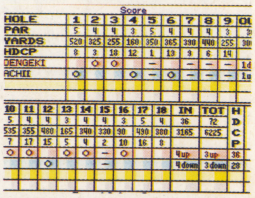
●**ストローク**…18ホールでスコアを競う。1～4名で参加。

●**スキンズ**…2～4名でホールごとの賞金を奪い合う。

●**マッチプレイ**…2名対戦。ホールごとに勝敗を競い、全ホールでの総合勝利を目指す。

●**トレーニング**…各コースを研究。自由にコース選択可能。

⬅トーナメントモードでは総勢48人のデータが。



➡マッチプレイ。勝ち星が総合的に多い方が優勝。

細かいシステムもリメイク

ワイド画面でワイドにプレイ

これまでのシリーズから、画面構成も一新。サイドのデータ表示をコース画面内に組み込み、ワイドスケールで悪魔のコースが表示される。

⬅ワイド画面になって、さらにド迫力。

➡ちなみに、今までの画面構成はコレ。

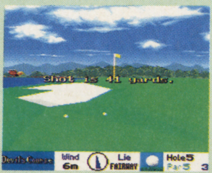
風はもちろん、雨にも負けない

スタートしたときは晴れていたのに、だんだん雲行きが怪しくなり、そして…。コースには横なぐりの雨が。大自然のままならぬ様も演出し、臨場感はさらにアップしているぞ。

⬅雨により、ボールの転がり方も変化する。

あそこにあるのはライバルのボール

グリーン上では、近くに落ちたライバルのボールも表示されている。あいつのボールはあそこに、自分のはこっちになんて、プレイが一層白熱すること間違いなしなのだ。



⬅ニアピン競争などにも便利なのだ。

感動のショットをもう一度再現

完全リアルなゴルフゲームだから、ホールインワンの感動も実戦同様。そんな感動シーンは繰り返して見たい！ OKです。5つのショットを記録可能。直前ショットの再現機能もあり。

⬅ミラクルショットは何度見ても感動もの。

©1993 T＆E SOFT

神のみが克服できる!? 悪魔が創造した凶悪コース

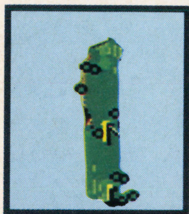
現実を超えたゴルフコースを、ここに5ホール再現しよう。全18ホールからなる凶悪コースは、どれもが油断のならない難コース。宙に浮いた岩にボールが当たれば、もちろん跳ね返ってロスするし、フェアウエイの代わりに岩肌が続くコースもある。ラウンド終了したとき、この悪夢はホントに醒めるのだろうか。

HOLE No.1 魔獣の爪跡 520yards Par5

両サイドの池に挟まれ、フェアウエイは狭く入り組む。この池、実はフェアウエイより高台に位置し、フェアウエイに滝を流し込んでいるものも。左右へのミスショットは許されないのだ。しかもピンまでのベストラインには、ごていねいに浮遊岩もある・・・。

⬅池は見下ろすもの。そんな既成概念をのっけから吹き飛ばすデザイン。

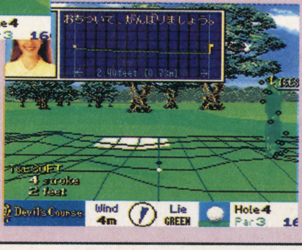
⬅コース幅が狭い。横からの風が強い時は、フェードやドローボールのコントロールショットで。



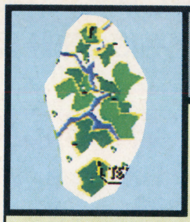
HOLE No.4 魔鳥の翼 160yards Par3

ティーグラウンドから、前後にショートコースが配置されている。ピンはランダムにどちらかに決定されるのだ。グリーンに乗せるのは比較的カンタン。けれどグリーンにはコブがいっぱい。正確にラインを読めなければ、1オンしながらもパーセーブさえ難しいのだ。

⬆コースの真ん中から、前後どちらかに向って打つと考えれば解りやすいでしょ。



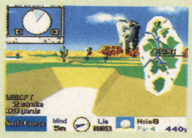
➡グリーンがこんなにデコボコなのだ。上り下りがあるから、強さ加減にも注意して。



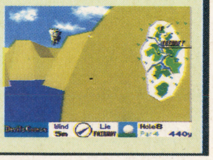
HOLE No.8 魔宮の庭園 440yards Par4

かつてはすべて地続きだった？　と、疑いたくなるような断層コース。おかげでフェアウエイは分断され、ミスショットはみなバンカー行きとなる。グリーンへは右からと左からの攻め方が考えられるけど、2オンを狙うなら1打目を無理しても左狙いで。

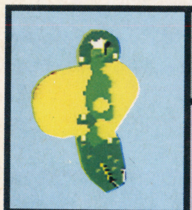
➡左手前のフェアウエイから、2オンを狙うのがベストライン。



⬆点在するフェアウエイ。後はみなバンカー。



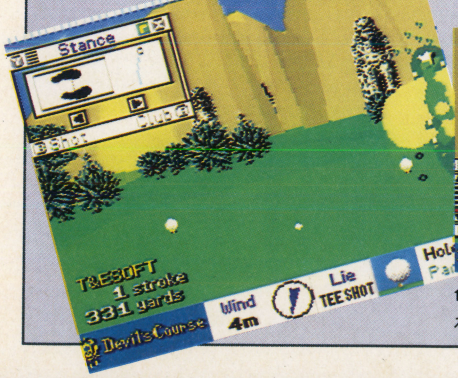
⬇断層の隙間に落下。3D表現もOKです。

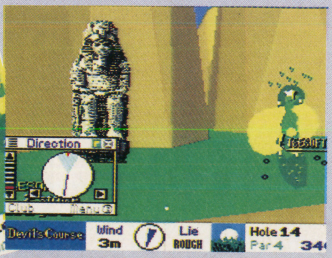


HOLE No.14 魔神殿の門番 340yards Par4

ティーグラウンドに立って驚き！　グリーンとの間に山のような崖が立ちはだかっているではないか。その崖にわずかな隙間が。そう、この隙間こそ唯一のグリーンへの道なのだ。しかし中は一本道ではない。壁に当たると乱反射。グリーンに乗せるまでに、とんでもない数を叩いてしまう結果にもなりかねない。第1打をうまく打てれば、2オンも可能なはずのコースなんだけどね。さすが"デビルズコース"。

⬇なんと！　フェアウエイを両側から覆う崖の隙間に、第1打をスライス気味にぶち込むのだ。





⬆崖の間で壁に当たると、グリーンなど見えやしない隙間にハマってしまう。

HOLE No.18 魔弾の奇跡 380yards Par4

ミドルホールだが、グリーンに続く岩場をバウンドさせれば1オンも夢じゃない。とはいえ運が悪けりゃ岩場の間の池ポチャ。無難に攻めるなら、岩場の手前180ヤード付近が狙い目か。全ホール共通して言えることだけど、とにかく気を使って打たなきゃダメ。だから攻略しがいのあるゲームなんだよな。

⬇視点変更して、ちょっと高角度から見下ろすと、コースの感じがつかめるでしょ。

⬆岩場をバウンドさせていけば、グリーンに1オンも可能。チャレンジする価値あるぞ。

※各コースの距離はトレーニングモードのものです。

Silva Saga II
シルヴァ・サーガ2

FC版『ミネルバトン・サーガ』、『シルヴァ・サーガ』でたくさんの話題を提供し続けてきたシリーズRPG。16Mという大容量を投じたSFC版も、システム、グラフィックともに今年最も注目したい1本。

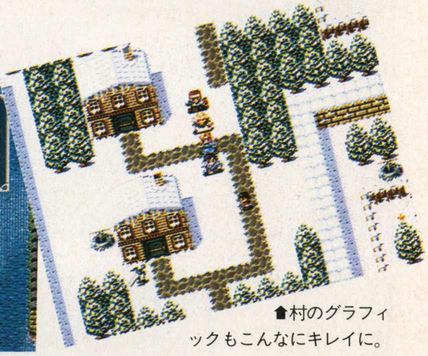
SFC	5月発売予定		
	RPG	16M	Ⓑ
	セタ		¥9,500

光の戦士が2人!? 新たなる英雄が旅立つ

去年の7月に発売になったFC版『シルヴァ・サーガ』と同じ世界を舞台に、今度は新しい主人公パルスが大活躍。ストーリー上でも前作から1年後というユニークな設定なので、前作のできごとがさまざまな所でからんでくる。FC版をプレイした人は、思わずニヤリとする場面なんかも登場するかもね。もちろん、プレイしてない人でも十分に楽しめるぞ。

⬆美しいオープニングのデモ。はるか昔のミネルバトンの世界の伝説が語られている。

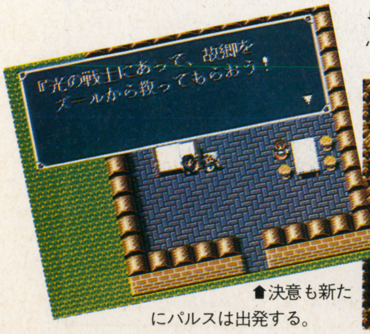
⬇ズールだって!? なんか聞いたことが……。ほら、FC版やっといてよかったでしょ。



⬆村のグラフィックもこんなにキレイに。

いま明かされるミネルバトン・ワールドの全貌・・・・

前作では、ミネルバトンの世界にあるパルメキアの王子カイラルが主人公。王子は光の戦士になるべく旅立った。そして今度のSFC版は、その1年後の世界が舞台。主人公は、小さな浜辺の村に漂着したパルスという何の地位もないごく普通の少年。自分の村が魔物に襲撃され、彼だけ運よく生き残ったのだ。村で勇敢に魔物に立ち向かう王子の噂(うわさ)を耳にし、自分もその後を追うように旅に出る。



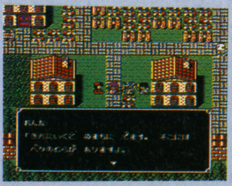
⬆決意も新たにパルスは出発する。

⬇初めはたった1人のパーティ。心細いけどガンバルのだ。

⬆後半になると4人パーティに。もう怖いものナシな感じ。

FC版 前作のストーリーは・・・

『ミネルバトン・サーガ』の主人公のレオン王子の孫が『シルヴァ・サーガ』の主人公のカイラル王子。レオンが魔王ラゴンを倒してから、平和だったパルメキア国にまたもや魔物が出現し始めた。もしやラゴンが復活・・・・!? カイラルは、再び平和を取り戻すため、旅立つ決意を固めた。



⬆SFC版の出発の村ペタにも訪れた。

©1993 SETA／YUTO RAMON

魅力いっぱい！ 目が離せなくなるバトルシーン

➡敵キャラはホントによく動く。見飽きないのだ。

➡倒した敵は宝箱やお金を落としていく。

いきなり画面がズームして戦闘画面に突入。背景の美しいグラフィックの中、ド派手な戦闘が展開されるのだ。敵キャラはアニメのように動き、攻撃がバリバリと決まる。文字での説明はほとんどなく、見ただけでどんな攻撃だったのか分かってしまうとだ。おまけにコマンドは、アイコン表示ですっごくスムーズ。戦いの臨場感を損うことなくテンポよく進めることができるのだ。

⬆アイコン表示だからカンタン。とってもスムーズ。

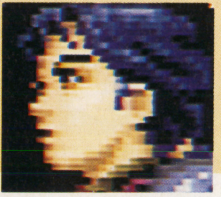
⬆攻撃は見れば分かる。派手な魔法攻撃も見モノ。

見逃せない傭兵＆神像システム

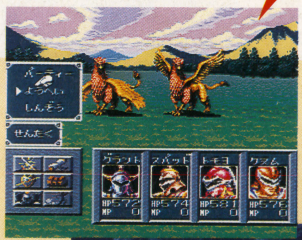
バトルシーンでの最大のウリは「傭兵＆神像」システム。仲間がパーティに加わるのは、かなり後半になってからだから、それまでの戦闘は１人じゃキツイよね。そこで頼りになるのが、お金で雇う傭兵と神像という神の力が宿ったアイテム。うれしいことに前半から使えるし、ＭＰやＨＰの続く限りいつでも交代して戦ってくれるのだ。

パーティ

主人公パルスの率いるメインパーティで、全部で４人になる。他の３人はかなり後半での登場だ。当然かなりの強者ぞろい。期待して待っててね。



➡主人公のパルス。14歳の平凡な少年だ。



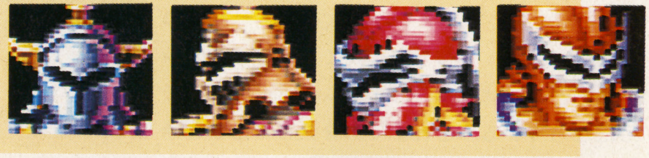
➡コマンドを選べば傭兵にチェンジ。

➡神像は町で合体して強くしてくれる。

➡ここが傭兵斡旋所。12人まで雇うことができる。

傭兵

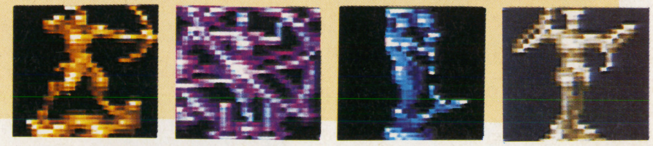
村や町の傭兵斡旋所にいるので、お金を払って雇おう。武器攻撃が得意で、経験値で成長するが、死ぬと復活できないのだ。



神像

ダンジョンの宝箱などで手に入る。魔法攻撃中心で、神像同士を合体させて強力にすることも。壊れても直すことができる。

➡神像のほとんどは宝箱の中に隠されているらしい。



乗り物も豊富

とてつもなく広大なフィールドを冒険するパルス。歩いているだけじゃ行けない場所もある。当然、乗り物が必要なんだけど、カヌーや船、雪ぞりまでも用意されているのだ。他にもすっごい乗り物があるかもしれないぞ。

⬇序盤で手に入るカヌー。川はこれがないと渡れない。

⬆海の中の孤島に行くには、やっぱり船が必要。早く手に入れたい。

⬇寒い地方には、雪も降る。雪ときたらやっぱり移動は雪ぞりだね。

Estpolis
エストポリス伝記

タイトーからひさびさにRPGの新作が登場。壮大なストーリーとユーザーフレンドリーなシステムが魅力なのだ。

SFC	6月発売予定		
	RPG	8M	Ⓑ
	タイトー		価格未定

テーマは人間と神々の戦い、そして恋愛

破壊と混乱の神々"四狂神"とそれに立ち向かったマキシム、セレナ、ガイ、アーティたち4人の英雄たちの戦い、「虚空島戦役」から100年たった世界がこの物語の舞台。ふたたびよみがえった"四狂神"にマキシムの血を引く主人公とその仲間たちが挑むという壮大なストーリーのRPGなのだ。そして主人公と、ヒロインのルフィアとの恋物語もこのゲームのテーマのひとつになっている。これまでのRPGとはひと味もふた味も違ったストーリーが楽しめそうだ。

⬆100年前、人々を恐怖させた四狂神は、マキシムたち4人の英雄たちによって倒され、世界に平和が戻った。しかし、その四狂神が、ふたたびよみがえろうとしている!

壮大なストーリーが繰り広げられる

⬇ヒロインのルフィアは、幼い頃主人公の村にやってきたみなしごなのだ。

⬆100年ぶりに出現したモンスターの噂を聞いた主人公は、旅に出る決意をする。

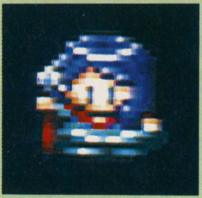
100年の時を超えて、四狂神がふたたびよみがえる

4人の勇者 VS **四狂神**

主人公

英雄マキシムの血を引く少年。マキシムが四狂神を倒すために使った剣、デュアルブレードを使いこなす力を持つ。

ルフィア



7歳のとき、主人公が住むアレキアにやってきた少女。主人公の恋人である。花を愛する心優しい女の子だ。

ディオス

四狂神のうちでもっとも強い力を持つ。破壊、混乱、殺戮、恐怖といったすべての災いを司る。

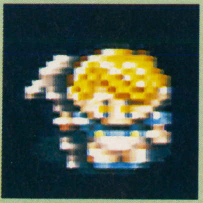
エリーヌ

ディオスにつぐ実力を持つ女神。愛しあうマキシムとセレナの姿を見て、人間の感情に興味を持つ。

アグロス

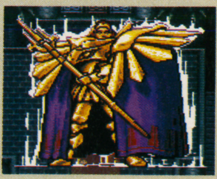
ロルベニア国の軍人。四狂神復活のウワサを確かめるために旅だち、そこで主人公に出会う。口は悪いけど気のいいヤツ。

ジュリナ



エルフと人間の間に生まれたハーフエルフの少女。魔物の生けにえにされそうになっていたところを主人公たちに助けられる。

アモン



混乱を司る狂神だ。ディオス、エリーヌの2神に比べるとその力は弱い。

ガデス

主人公の前に初めて現れる四狂神が、このガデス。実力はアモンと同じぐらい。

©DISCO/TAITO CORP. 1993 イラスト/みづの剣士

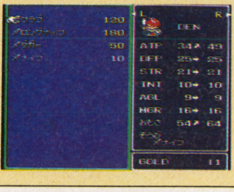
ユーザーフレンドリーなシステムで快適プレイが楽しめる

①クイックヘルプ機能

RPGではアイテムや呪文などの効果がわからなくて困ることがよくあるけど、それをフォローしてくれるのがこのシステム。ⓧを押すだけで、そのアイテムや呪文の説明を見ることができるぞ。お店で買い物中や戦闘中などいつでも使えるので、新しい呪文を覚えたときやお店で効果のわからない道具を売っているときなどに便利。

②お店も便利に!

武器屋や防具屋では、"試す"というコマンドが使える。このコマンドを使うと、武器や防具を買わなくてもそれを装備したあとのステータスの変化を知ることができる。うっかりいま装備しているアイテムよりも弱いアイテムを買ってしまい、お金をムダにしてしまうということも防げる。有効に活用しよう。

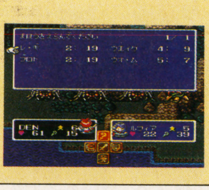


③クロスカーソルアクション

戦闘コマンドは画面下部中央に十字型に配置された5つのアイコンで表示される。中央のアイコンは武器攻撃、それ以外のアイコンは上が魔法、右が防御、下が逃げる、左が道具というように配置されている。どのコマンドを選ぶにも、✚の上下左右のどれかとⒶを押すだけでOK。コマンド選択のために何度も✚を押して、カーソルを動かす必要がないのでスピーディな戦闘を楽しむことができるのだ。ただ、アイテムや呪文などは、従来どおりカーソルを動かして選択というタイプなので使いやすいように入れ替えをしておこう。

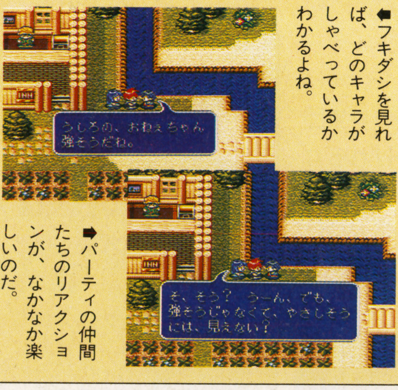
⬆通常は、中央の攻撃アイコンが光っている。このままⒶを押し攻撃だ。

⬇その他のコマンドを選択するには、✚ボタンを押しながらⒶを押す。



④フキダシ型メッセージ

このゲームでは、キャラクターのセリフはすべてマンガのようなフキダシタイプのウインドウで表示される。誰がしゃべっているセリフなのか、キャラの名前で判断するのではなくて、画面を見ただけでわかるようになっているのだ。パーティの仲間たちの会話のシーンなど見ていて楽しいぞ。

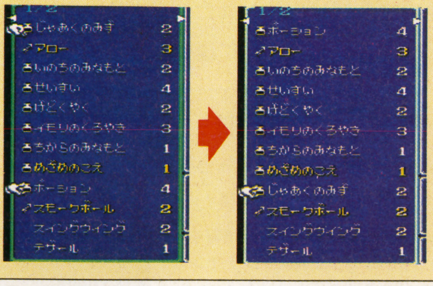


⬅フキダシを見れば、どのキャラがしゃべっているかわかるよね。

➡パーティの仲間たちのリアクションが、なかなか楽しいのだ。

⑤アイテム、呪文の置き換え

キャンプ画面を開き、"そのた"というコマンドを選ぶと、隊列の変更やメッセージスピードの切り替えのほかに"アイテムのソート"、"呪文のソート"などといったコマンドが表示される。これを使えば、2つのアイテムや呪文の場所を入れ替えることでその順番を自由に変更することができるぞ。よく使うものはできるだけ前のほうに、普段あまり使わないものは後のほうに配置しておくと便利。持ち歩くことができるアイテムの数や覚える呪文の数がかなり多いゲームだけに、有効に活用したいものだね。



戦闘はターンなしのアジリティバトルだ

どんなに素早いキャラでも1ターンに1回しか攻撃できないターン制の戦闘方式の代わりに、このゲームではアジリティバトルというシステムを採用している。素早いキャラほど、コマンド入力から次のコマンド入力までの時間が短くてすみ、その分遅いキャラよりも多く行動できる。よりリアルな戦闘を楽しむことができるぞ。またキャラの素早さが同じ場合は装備の軽いほうがより多く行動することができる。まだレベルが低いうちにあまり重たい武器や防具を装備すると、思わぬ苦戦をすることになるかも……。

素早さと総重量がポイントだ

バトルテック

飛び交うミサイル、きらめくレーザー。敗北の前にくずれ落ちるメック、勝利を祝うように宙に舞うメック。アメリカのボードゲームに端を発したこの『バトルテック』は、戦いの緊張感と爽快感を肌身で感じられるACTだ。この激しい戦場で、キミはどこまで名をあげられるだろうか？

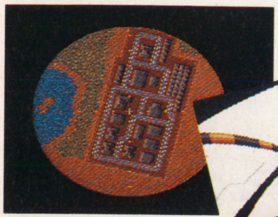
SFC	2月26日発売		
	ACT	8M	Ⓑ
	ビクター音産		¥9,800

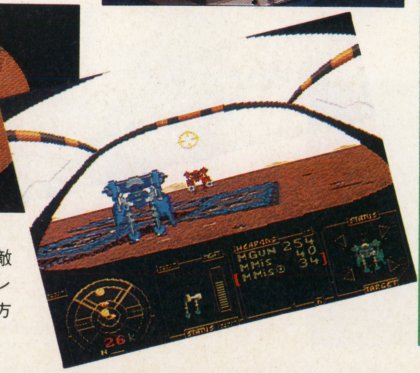
近未来メカバトル、このスリルには命を賭ける価値がある！

ＳＦＣスイッチを入れた瞬間から、キミは『バトルテック』の主人公となる。名前はトビー・ストライカー。年は、22歳。トビーは10年前に父と家族を殺した無国籍テロ集団「ダーク・ウィング」に復讐（ふくしゅう）するため、メックと呼ばれるロボットを操（あやつ）って戦いを挑むのだ。戦場は迫力ある３Ｄ画面だが、後方から敵が襲ってくることもあり一瞬も気が抜けない。敵は組織、こちらは１人。メックをうまくパワーアップさせて、目的を果たそう！

➡この星の中心地。バーで情報を集めたり、メック工場でメンテナンスしたり。まずどうしようか？

⬇戦場に降下！　いったん降りたらもう後には引けない。敵メックを全滅させるか、死か、だ。





➡まず１機！　たいてい敵は複数いる。画面左下のレーダーから目を離すと後方からミサイルが……。

キミはこうして一人前の戦士になる

ひとりぼっちの孤独な戦い。しかし力さえあれば、強力なメックがあれば、たとえ１人でも強大な組織力に対抗できる。それが『バトルテック』の世界なのだ。基本的なゲームの流れは次の通り。この星の領主が組織するＧＨＱに傭兵（ようへい）として雇（やと）われ、請（う）け負（お）った仕事を果たすと報酬（ほうしゅう）がもらえる。そのお金でメックをパワーアップしていくのだ。

まずは情報集め

町のバーにいるバーテンと話すと、いろんなアドバイスをくれる。最初は彼の言葉に従って行動しよう。ゲームが進むと、ビデオによる情報や他の傭兵（ようへい）からの情報も手に入る。

ミッションの交渉

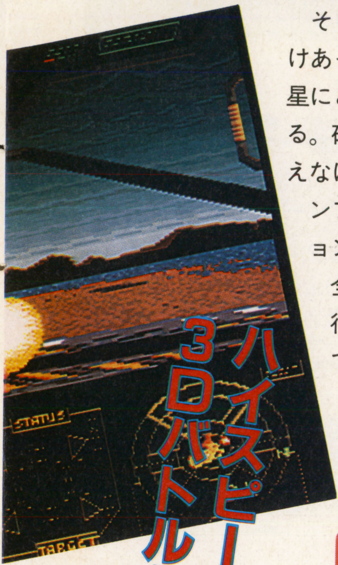
ＧＨＱでいくつか仕事が用意されていて、どれにするか選択。この際報酬（ほうしゅう）の金額をつり上げることもできる。うまく交渉して多く儲（もう）けよう。断られると、金額が下がることも……。

⬅敵も少ないし、これなら戦いやすそうだ。

⬅このぐらいは出してほしい。ダメ？

©1993 Activision. All rights reserved. Battletech is a registered trademark of FASA Corporation. ©1993 Victor Musical Industries, Inc.

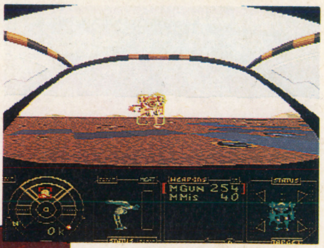
数あるミッション！ 星の特性も考えてクリアしよう



ハイスピードの3Dバトルだ！

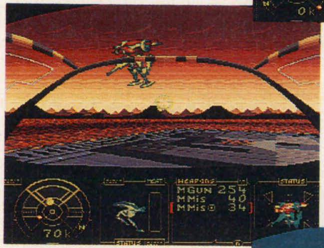
そして肝心の仕事だが、ＧＨＱが高額の報酬を支払うだけあってそう簡単にかたづきそうもない。戦場は、１つの星にとどまらず、砂漠惑星、氷結惑星、敵基地などにわたる。砂漠ではメックがオーバーヒートしないよう装備を整えなければならないし、敵基地では重力が大きいためジャンプ力のあるメックを使わなければ不利になる。ミッションごとの目的もいろいろで、敵を全滅させる暴動鎮圧、全滅させた上に敵が残したオブジェクトを回収する強行捜索、自軍の基地を守る基地防衛などさまざまだ。でも戦わなければお金は手に入らないし、戦場で「ダーク・ウィング」の情報が手に入ることもあるのだ。恐れずに戦おう！

エスカロン



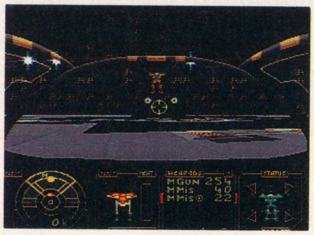
砂漠惑星で敵のメックを全滅させるミッション。気温が80度もあるので、オーバーヒートに注意。

キロン



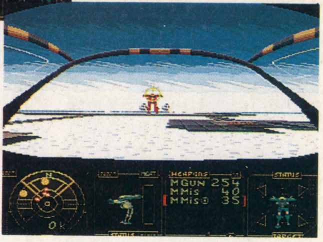
砂漠より暑い火山惑星。おまけに重力も大きい。装備を整えてから挑戦しよう。

ドレーナ



敵基地惑星のメックをすべて破壊する。敵は２機しかいないが重力がやっかい。

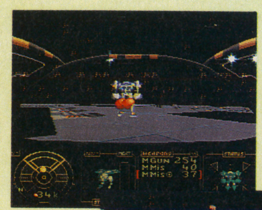
カグラン



氷結惑星。気温が低いぶんには戦いに支障はない。重力も小さく、比較的戦いやすい場所だ。

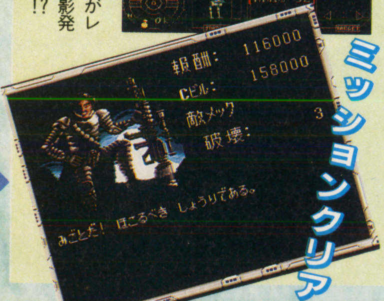
そして戦場へ

ＧＨＱと交渉がすんだら戦いだ！ 敵だって死にたくないから、必死で攻撃してくる。もしやられてしまうと、メックはボロボロ、報酬はパー。なんとしてでも勝て！



⬅敵が目の前に！ ホーミングミサイルを持っているとラク。

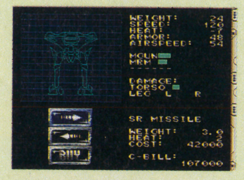
➡やった！ だがレーダー後方に敵影発見、かわせるか!?



ミッションクリア

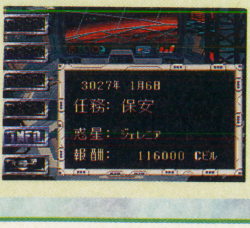
報酬でパーツを

稼いだ報酬はもちろんメックにつぎ込む。戦いで受けた損傷を修理し余裕があれば新しい武器を買おう。



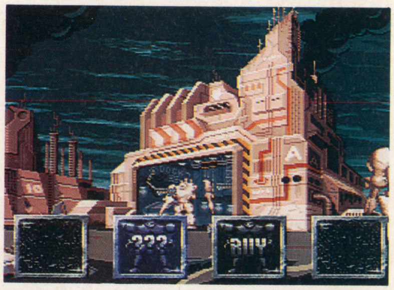
新たなる戦いへ

メンテナンスがすんだら新たな戦いへ！ 前よりも困難な仕事がトビーの前に現れることもある。ガンバっていこうぜ！



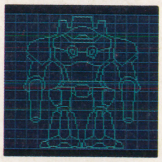
オリジナルメックを作る楽しみ

強いメック、戦いやすいメックを作ることが重要なポイントであり楽しみ。いろんなタイプのメックに強力な武器を装備させ、オリジナルメックを作ろう！



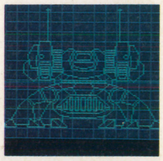
グランド・クルセーダー

長距離重量級メック。装甲は厚いけど、いい武器を買ってあげないと敵の標的になる恐れが。



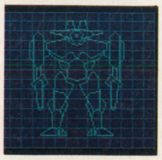
ラグナロック

重近接超重量級メック。最強の装甲を誇るが動きが鈍く、誘導ミサイルがないとツライ。



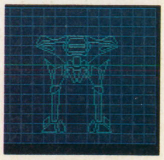
ライジン

中距離型中量級メック。長距離誘導ミサイルを最初から装備。ただ迎撃型なので機動力はない。



ネキサス

近接軽量級メック。小回りがきく使いやすいタイプだが装甲がうすい。火力にも不安が……。



ザ・グレイトバトルⅢ

SFC	3月発売予定	
ACT	10M	P
バンプレスト		￥8,700

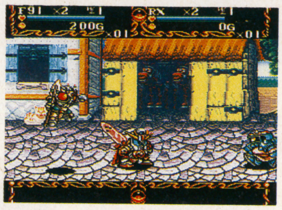
メーカーからの一言
今度は剣と魔法の世界でアクションバトル。武器と魔法を使い相手を倒せ!! VSモードも採用。

ファンタジックなヒーローACTに超期待！

おなじみコンパチヒーローズの連中が、今度はファンタジー世界の戦いに挑戦する！　システムは前作と同じ横スクロールACTだが、リアルタイムキャラチェンジ、魔法、合体魔法、そして対戦プレイもできるようになって、遊びごたえは数倍パワーアップだ!!

⬅意気揚々と宇宙を行く4人。

➡しかし突然異世界へワープ！

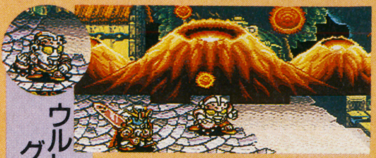


⬆戦うために生まれてきた彼らは迷わず戦いを決意。最後まで突っ走って、見事もとの世界に戻れるか!?

4人のヒーローたち

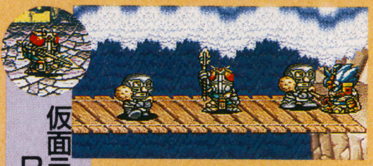
ガンダムF-91

切れ味のいい剣を持つガンダムは、火の魔法も使える。パワー、スピードともに平均的な、あつかいやすいキャラだ。



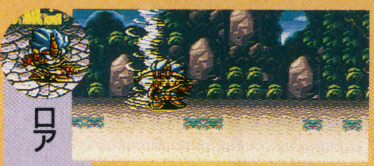
ウルトラマングレート

ウルトラマンの武器は威力のあるモーニングスター。動きは遅いが自慢のパワーで敵をなぎはらう。土の魔法も使えるぞ。



仮面ライダーRX

とおっ！　と繰り出すスピアで敵を串刺し！　鮮やかな技が身上の仮面ライダーは水の魔法の使い手でもある。



ロア

風を切って敵をさす弓がロアの武器。素早さもピカイチで、蝶のように舞い蜂のように刺す。風の魔法も強力だ！

協力プレイや魔法などヒーローたちの底力が炸裂する!

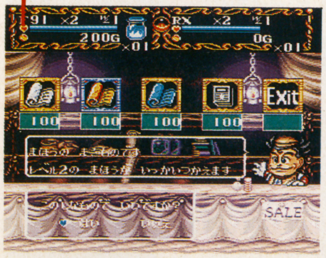
見たこともない世界を冒険する彼らにとって、アクションシーンは驚きの連続。敵が出すお金をためればお店で買い物もできるし、合体魔法は思わず笑ってしまうようなものが飛び出す。でも驚いてばかりじゃ敵にやられてしまう。友だちとの協力プレイで息を合わせ、群がる悪者どもをガンガンやっつけていこうぜ！

ガケっぷちでのバトル

画面下はガケ。ヘタに動いて落ちるとヤバイ。この戦況を脱するために、ガンダムが魔法を使った瞬間だ。

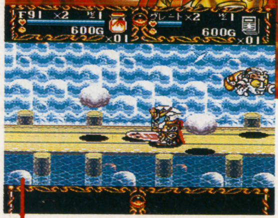
あぶねっ、落ちないように

つり橋の上でバトル！　時間がたつと橋がくずれるので、その前に決着をつけなければならない！



お店で買い物

魔法やアイテムを売ってるぞ。敵を倒すと出るお金をためて、ジャンジャン買い物しよう！



上から岩が!

おっとっと！　この岩は当たるともちろんダメージだ。画面はじが安全地帯。

対ボス戦だけど

ボス戦なのに、のどかな畑仕事のかっこうをしている2人のヒーロー。実はこれ、木の実で攻撃する合体魔法なのだ。油断したボスが大きなダメージをくうというワケさ！

©石森プロ・東映(仮面ライダー倶楽部を使用) ©円谷プロ ©創通エージェンシー・サンライズ
©BANPRESTO 1993 MADE IN JAPAN

スーパー蒼き狼と白き牝鹿 元朝秘史

SFC

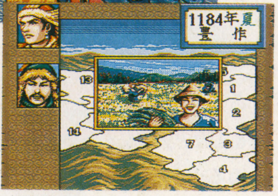
3月25日発売		
SLG	12M	Ⓑ
光栄		¥12,800

メーカーからの一言
世界制覇——英雄たちが常に思い描き、果たし得なかった夢。今、あなたにそのチャンスが！

パソコンでヒットした歴史SLGが堂々のSFCデビュー

内政で国力を上げ、軍備を整えて他国に戦争をしかけ、領土を広げていく。おなじみ光栄歴史SLGの今回の主人公は、歴史上最も広い領土を統治したというモンゴルの英雄ジンギスカンだ。それだけに広大な大陸を馬を駆って各地を転戦するさまは、ダイナミックかつ爽快。しかし戦いに明け暮れてばかりでは国が疲弊してしまうので気をつけなければならないぞ。日本の鎌倉幕府が登場するシナリオもあり、ユーラシアを統一するには根気が必要だ！

⬅日本、イギリスが登場するシナリオも。



➡天の恵み！　しかし災いもある……。

⬅血縁関係もゲームでは重要。血のつながりのない将軍は裏切りやすいのだ。

英雄の基本は体力だ！

国を治めたり戦争したりするのは、コマンドで行う。コマンドには必要体力が設定されていて、体力の続く限り命令を出すことができるのだ。今月は何をすべきか、自分の体力と相談して決めよう。

⬆時には休息も必要。たくさん仕事したあとならなおさらだ。

⬇子孫を作るためのオルド。もちろん体力が必要だっ！

内政

国の基本は内政。お金ではなく、国民を農業、特産品作り、城増築などに振り分けて国力を上げていくのがこのゲームの特徴。だから民の忠誠度にも気を配ろう。

コマンドはこれ

英雄ともなるとこれだけのコマンドをこなさなければならない。体力が……。

住民配分は？

食料、特産品など、不足しがちなものを作らせるよう、国民の仕事を配分する。

特産品でショーバイ

特産品は商人に売ってお金にするのだ。武器を買ったりするのに必要だぞ。

戦争

国力が充実したら戦争だ！　徴兵して多くの部隊に兵を振り分け、将軍に統率させて進軍だ。敵の部隊と出会うと拡大マップで白兵戦となる。絶対負けるな！

部隊を決めて

歩兵、騎馬、弓など部隊はさまざま。どの部隊を率いるかまず決定するのだ。

いざ突撃！

全体マップで移動。どの部隊に攻撃をしかけるかよく考えよう。

拡大マップで戦闘

敵と隣接するとこの画面に。各部隊に命令を与え、効率よく倒していこう。

©KOEI

スーパーチャイニーズワールド2

SFC	4月上旬発売	
A・RPG	10M	Ⓑ
カルチャーブレーン	¥9,500	

メーカーからの一言
今度の『スーチャイ』は格闘RPG。しかもジャックとリュウが自由に選べ、デカキャラに大変身。

最強の武闘家を目指せ！ ついに宇宙に飛び出したジャックとリュウ

⬅敵の攻撃もユニーク。気球から降下してくるぞ。

➡移動は見下ろし画面。

珍の始皇帝が出席中の宇宙平和会議が、悪の組織ギンガ軍団に襲われた。ジャックとリュウは始皇帝を救うため、宇宙のかなたギンガラ星団に向かった。

2人プレイも可能で、戦闘が横スクロールアクションという、個性派A・RPGの第2弾がついに登場だ。30以上のクンフー技が乱れとぶバトルは前作以上に充実。敵のユニークなリアクションや攻撃で楽しさも倍増。さらに今度のジャック＆リュウは、戦闘中に気合いをためると強力なハイパー状態に変身できるのだ。

ヒント ジャックとリュウが選べるぞ

前作では、1人プレイのマイキャラはジャックだけ。でも、今度はリュウでもプレイできるんだ。使える技が違うから、選択はよく考えて。

⬆普通の状態では2人の能力に差はないが。

⬇ハイパーに変身すると違う技が使えるぞ。

ハイパーチャイニーズに大変身、熱くなる本格格闘アクションの戦闘

2人は通常のスーパーチャイニーズ状態では17種類のクンフー技を使うことができる。パンチの連続技や3種類の投げ技、旋風脚など、強力な技がいっぱい。加速をつけてパンチやキックを繰り出したり、スライディングをする威力満点のダッシュ技なんかも新たに追加されている。戦闘時の変身はハイパー状態の他に、まだ詳しいことは秘密だけどミクロン状態なんてのもあるらしいぞ。

ハイパーチャイニーズはこんなにスゴイのだ!

戦闘中、気合いを溜めるとハイパーチャイニーズに変身できる。4種類の必殺技や闘気技、合体技が使えるようになるんだ。それ以外にもキックの連続技や大技といわれるミサイルヘッドアッパーなども繰り出せる。体が大きくなることで攻撃力や防御力も大きくアップ。さらに大変な秘密能力も隠されているらしいぞ。

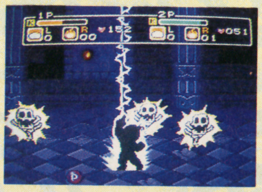
⬇普通の状態でのキック。苦戦は避けられない。

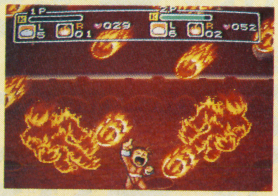
⬆ハイパーに変身すれば攻撃力や防御力もアップする。

ド迫力の必殺ワザがいっぱい

ハイパー状態に変身すると使えるようになる必殺技。威力もすごいけど、演出だって負けないぐらいド迫力で魅せてくれる。稲妻や炎、竜巻なんかも起こせて、もう天下無敵な感じなのだ。

⬆ジャックが撃ってるのが闘気技のプラズマボール。彼だけの技だ。


⬆リュウの必殺技、落雷クラッシュ。


⬅敵を焼き尽くす強力な火の玉攻撃だ。

頼もしい仲間たちが登場

ジャックとリュウには冒険を助けてくれる12人もの仲間がいるんだ。彼らはさまざまな方法で2人をサポートしてくれる。見るからに頼もしい仲間たちだね。

©1993 カルチャーブレーン

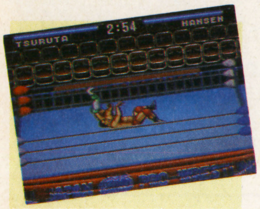
全日本プロレス

SFC	夏発売予定		
	SPG	16M	P
	メサイヤ		価格未定

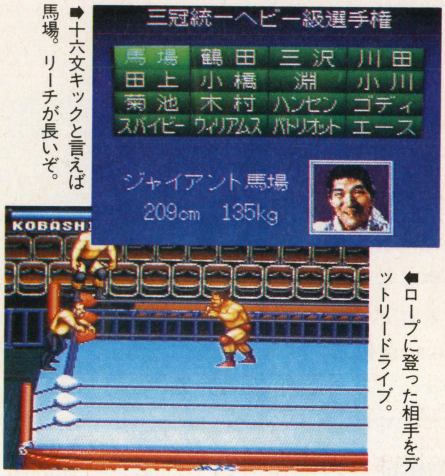
メーカーからの一言
全日本プロレスの試合そのままの臨場感。プロレスファンのための本当のプロレスゲームです。

馬場が鶴田が、ハンセンが! SFCでもジャストミートだっ

人気沸騰中の格闘技プロレス。その中でも人気の高い全日本プロレスが、ついにゲームでデビューする。気になるのは16人の登場レスラー。ジャイアント馬場を始め、ジャンボ鶴田、三沢光晴、スタン・ハンセン等、そうそうたるメンバーが名を連ねている。馬場の十六文キックやハンセンのラリアットなど、レスラーの技や個性もリアルに再現されているのだ。



⬆馬場のジャイアントDDT。レスラーごとに技も違う。



➡十六文キックと言えば馬場。リーチが長いぞ。

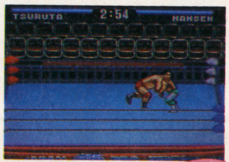
⬅ロープに登った相手をデットリードライブ。

最高8人まで遊べる7つのモードで、必殺技が乱舞

プロレスは1年を通じていろいろな形式で試合をする。ベルトをかけた選手権や軍団対決、リーグ戦……。そのすべてが、この1本に入っている。1人から8人までいろんなモードで遊べちゃうのだ。友達みんなでワイワイ遊ぼうぜ。

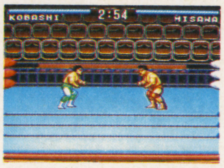
ジャイアントシリーズ
参加人数 2人

自由に選手を選んで、1試合だけ対戦するモードだ。シングル、タッグのどちらでもプレイできる。

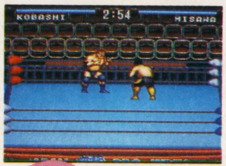


三冠統一ヘビー級選手権
参加人数 1人

シングルで、まずUNヘビー級の王者に。そしてインターナショナル、PWFのヘビー級タイトルに挑戦だ!

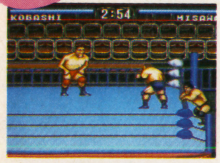


鶴田VS超世代軍
参加人数 1～2人



鶴田軍と超世代軍に分かれ、5対5で戦う勝ち抜き戦。1対1で戦い、勝者が次の敵と戦うのだ。

ヘビー級タッグ選手権
参加人数 1～2人



三冠統一ヘビー級のタッグマッチ版。1人または2人協力プレイで三冠統一を目指すのだ。

チャンピオンカーニバル 世界最強タッグ決定リーグ戦
参加人数 1～8人

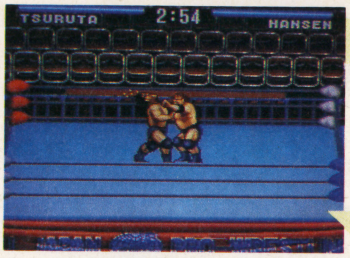
最大8人で遊べるリーグ戦モード。チャンピオンカーニバルはシングルで、世界最強タッグ決定リーグ戦はタッグマッチで戦う。試合の後には、いつでも試合の続きを楽しむことができるようにパスワードが表示される。友達みんなと、お気に入りのレスラーで世界最強決定戦ができるなんて、考えただけでワクワクしちゃうよね。

ジャイアント馬場のプロレス道場

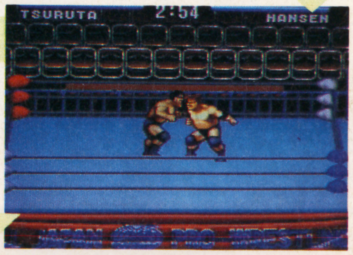
なんと、ジャイアント馬場がじきじきコーチをしてくださるありがたい練習モード。タイミングや操作をしっかり覚えよう。

中継 ハンセンVS鶴田 ～ラリアットが決まるまで～

会場はもう熱狂のルツボ。本日のメーンイベントは完全無欠のエース、ジャンボ鶴田と不沈艦スタン・ハンセン。両者譲らず、一進一退の攻防を続けてきたが、おっと、ハンセンが鶴田を捕らえたぁ～!



⬅両者、リング上で、もみ合っているぞ。



➡おーっと、ハンセンが鶴田にラリアット!

⬅鶴田が、ふっ飛ばされたぞっ。

©NCS ©(株)ジャイアントサービス

超魔界大戦 どらぼっちゃん

SFC	3月19日発売		
	A・RPG	8M	Ⓑ
	ナグザット		¥8,800

メーカーからの一言
ゆかいなイベント盛りだくさんのどらぼっちゃん。見ているだけでウキウキしちゃうでしょ？

お気楽王子さまも、やるときゃーやります、ガンバリます

魔界のプリンス、どらぼっちゃんが大暴れ！『超魔界大戦 どらぼっちゃん』は、フィールドタイプのスクロールA・RPGだ。どらぼっちゃんの武器は、接近戦用のマントと飛び道具の帽子。この２つを使い分けて、なみいる敵をガンガン倒そう。ピンチの時は火炎攻撃や透明など、さまざまな効果を発揮するカードを使って切りぬけよう。フィールド上なら、いつでもセーブできるのも嬉しい。

⬆グラフィックがかわいいから、うまくいかなくても、つい許しちゃうんだよね。

STORYでぼっくん

魔界には３つの国があり、それぞれの王様が1000年交代で大王をつとめていた。ところが99代目の大王になったオオワルサーは、２人の王様をやっつけて魔界を独り占めしようと、モンスター軍団を率いて侵略を開始。そこで、ドラキラヤの王子どらぼっちゃんがオオワルサー退治に立ち上がったのだ！

ステージ1　修業島

どらぼっちゃんは、まず戦い方をマスターしなければならない。島に住むご先祖様の言うことに従って、いくつかの試練を乗り越えよう。

⬆画面上から転がってくる丸太を15本飛び越えよう。

⬇マントアタックで岩を30個ぶっ壊せ！

⬆風船に狙いを定めてハットブーメランだ。ノルマは15。

⬇火の玉攻撃はジャンプでよけ、襲ってきたらマントアタックで応戦だ。

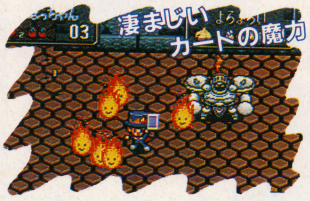
ステージ2　ドラキラヤ城

ドラキラヤ城は広い上に鍵がないと開かない扉もあるので、あちこち歩き回らなければならない。粘り強くプレイすれば、道は必ず開けるぞ。

ボスはひょうひょうだ

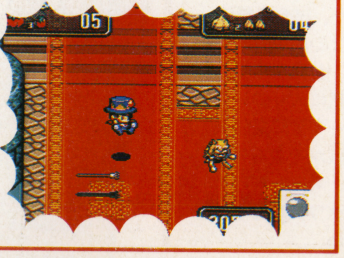
ドラキラヤ城を守るひょうひょうは手ごわい。ヒット＆アウェイ戦法が有効だ。

⬅マップは意外に広いぞ。心せよ。



⬆これは火の玉カードの効果だ。

⬅どのワナもジャンプよけが基本だ。


⬇大ジャンプの着地時が攻撃のチャンス。

お金　がたまれば買い物ができる

村のショップでは、攻撃力が上がる帽子や、魔法のカードが売られている。敵の攻撃がつらいなと思ったら、お金をためてアイテムによるパワーアップをはかろう。

⬅ムチムチプリンな店員さんだ。わーい。

まだまだ先は長いでぼっくん！

この後は、砂漠のピラミッドやジャングルでの冒険が待ってるぞ！

⬅城から村に戻るとよくない知らせが。

⬅仲間と協力してサクサク進もうぜ！

Ⓒ1993 NAXAT SOFT／ⒸRED

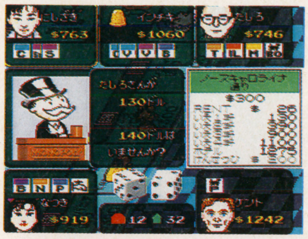
モノポリー

SFC	3月5日発売	
ETC	8M	Ⓑ
トミー		¥9,700

メーカーからの一言
ついに発売決定！　モノポリーを知らない初心者から、上級者まで楽しめる!!

世界的人気のボードゲームがSFCで遊べるぞ

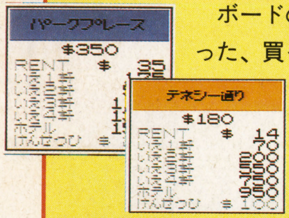
複数のプレイヤーがすごろくの要領で、ループするボード上を巡回し、取引や交渉を繰り返して他のプレイヤーを破産へと追い込む……。アダルトでエキサイティングなゲーム「モノポリー」が、SFCでも楽しめる！　監修はモノポリーの大ファンで、1992年度第9回世界モノポリー選手権大会の日本代表にもなった糸井重里氏。完成度の高さは保証済みだ。



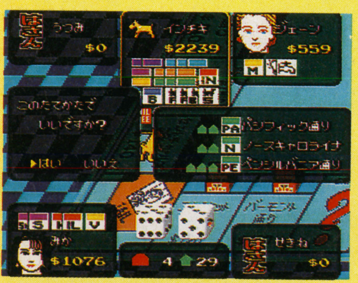
⬅音楽は、すぎやまこういち氏が担当している。

泥沼の争奪戦、最後に笑うのは……？

取引　さまざまな権利・不動産を獲得せよ



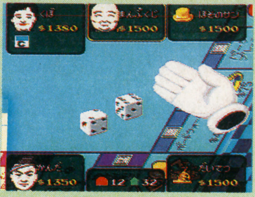
ボードのマス目の大半は、土地や会社といった、買って自分の所有物にできるものだ。所有者以外のプレイヤーがそのマスに止まると、所有者に使用料を払わないといけない。規模を拡大して、重要な資金源にしよう。



⬅不動産は、同系列の物件を独占すると家やホテルを建てる事ができる。

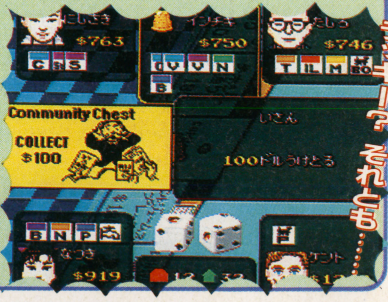
運　ツキを呼びこめ！

プレイヤーは、ダイス2個の出目の合計だけ移動できる。どこに止まるかはまさに神のみぞ知る、だ。チャンスと共同基金のマスに止まると、いろんなハプニングが起こるぞ。



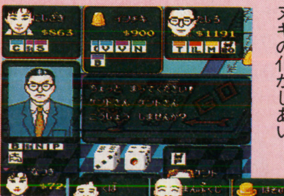
⬆カードは全部幸運とは限らない。

⬅ダイスの出目が運命の分かれ道。



➡あるきっかけでゲーム展開がガラッと変わることも。

交渉　プレイヤーどうしの微妙なかけひきがポイント



⬇まさにキツネとタヌキの化かしあい。

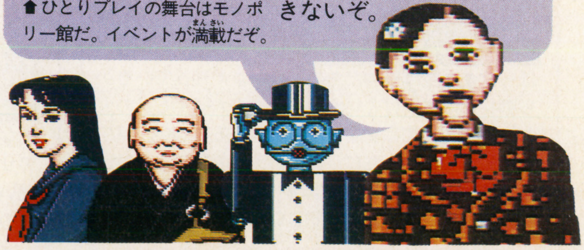
⬆交渉はいつでもどこでも誰とでも。

とりあえず手持ちの金がほしいときや他のプレイヤーが所有している土地をどうしても欲しいとき、プレイヤーはいつでも他のプレイヤーに交渉を持ちかけることができる。交換条件を提示しあって、互いに納得すれば交渉成立だ。話を持ちかけるタイミングや、交換条件として出す金額や土地の選択を間違えると、かえって損してしまうので、とくに慎重に実行しよう。交渉がこのゲームの一番の醍醐味だ。

1人で遊んでも楽しいよ

SFC版ではプレイヤー数は5人、そのうち人間はふたりまで参加できるのだ。コンピュータのプレイヤーたちは、みんな表情や性格が個性的なので見ていて飽きないぞ。

⬆ひとりプレイの舞台はモノポリー館だ。イベントが満載だぞ。



©1993 Parker Brothers, Division of HASBRO INC. ©1993 TOMY

イーハトーヴォ物語

SFC	3月5日発売		
	AVG	8M	Ⓑ Ⓜ
	ヘクト		¥9,700

メーカーからの一言
宮澤賢治の物語をベースにした異色のゲームが登場！ 君も宮澤賢治の世界を体験しよう。

なぜだか懐かしい宮澤賢治の世界を旅していく……

⬆夜の森林を汽車が走る。美しい画と音楽が心地良い。

➡宮澤賢治さんとはどんな人なのだろう？ 「私」は漠然と興味を覚えた。

詩人として、童話作家として時代に左右されない人気を誇る宮澤賢治。その童話世界を旅していく、一風変わったAVGだ。町の名に興味を覚え、ふと降りた駅イーハトーヴォ。そこで「私」は宮澤賢治という名を耳にする。町のすべての人に慕われている彼に興味を覚えた「私」は、町の人の依頼で賢治のなくした7冊の手帳を捜すことにした……。

7冊の手帳を捜し賢治に会うのがゲームの目的だ。マウス対応で操作はスムーズ。美しい画面とオーケストラサウンドが童話の雰囲気を良く表現しているぞ。

⬅かまネコは情報を教えてくれる。

➡イーハトーヴォの町に秋が訪れる。

賢治のなくした7冊の手帳を捜して「私」は歩く

「銀河鉄道の夜」、「セロ弾きのゴーシュ」など、賢治の童話は誰もが1度は手にしたことのある懐かしい世界だ。ゲームは全9章からなり、そこで「私」はファゼーロやゴーシュといった魅力的な人物、動物、風景と出会い、話を聞いて失われた手帳を捜し出すのだ。

第1章 貝の火

➡貝の火を持った人間は動物と話ができるんだ。

⬇ウサギのホモイはヒバリの王から貝の火をもらったのだが……。

貝の火の森にはホモイの悲しい物語が

貝の火の森のほらぐま先生が手帳の情報を知っていると聞き「私」は森に出かけた。しかし、ほらぐま先生は動物たちのほうがよく知っているから動物たちに聞けという。どうやら人間でも貝の火という珠を持てば動物と会話ができるらしい。「私」は貝の火を捜すうちに、動物の大将の印である貝の火を持ったため、自らを過信し、両目の視力を失ったホモイというウサギの悲しい物語を知るのだった。

第2章 カイロ団長

➡カイロ団長が拾ったのは、賢治の手帳かもしれないぞ。

⬇悪どいカイロ団長。どうしたら手帳を取り返せるか？

カイロ団長の悪だくみの結末は

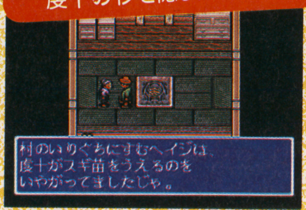
カイロ団長はカエル専門のバーの経営者。アマガエルに法外な値段で酒を飲ませ、お金の払えない彼らをドレイのように働かせようとしていた。アリの花畑で、カイロ団長が珍しい手帳を拾ったと聞いた「私」は、悪どい団長から手帳を取り戻すため、彼の弱みを捜すことにした……。

第3章 虔十公園林

⬇ヘイジはどうして杉苗を植えるのをいやがったのだろうか。

⬅泣き暮らす虔十。このままでは話が聞けそうにない。

虔十の杉を隠したのは誰？



イーハトーヴォの猫事務所にいるかまネコから虔十という少年が手帳を持っていると聞かされた私は、彼の住む村に向かった。しかし、虔十は大事にしていた杉の苗を誰かに盗まれ泣き暮らしていた。虔十から手帳の話を聞き出すため、「私」は虔十の杉の苗を見つけ出してやることにしたのだ。

そして「私」は宮澤賢治と出会うため、旅を続ける……

©HECT 1993

デッド・ダンス

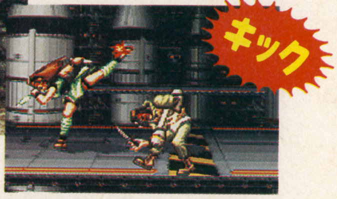
SFC	3月26日予定		
	ACT	16M	P
	ジャレコ		￥9,700

メーカーからの一言
KOシーンをVTRのようにリプレイ。巻き戻し、コマ送りもOK。快感(屈辱)倍増だ!!

力と恐怖で世界を支配する悪魔の塔に向かえ!!

世界を支配する「格闘神」を倒すため、デス・タワーの頂上を目指して戦っていく対戦ACTだ。登場キャラは全部で11人。そのうちマイキャラは武術家2人、女忍者、プロレスラーの個性的な4人から選べるぞ。対戦は3本勝負で敵に2回勝てば塔の上階に進めるんだ。友達との対戦やCOM対戦のモードもあるぞ。

⬆プロレスラーのパンチが炸裂。小パンチは連打できるぞ。



⬇女忍者の返し外蹴り。大蹴りは破壊力が大きいのだ。

華麗なる技の数々がみだれ飛ぶ

➡武術家の横投げ。相手をつかみ背後に投げ飛ばす。

基本のパンチ、キック攻撃には連打の効く小技と威力の強い大技の2種類がそろっている。さらに✚ボタンと連動して多彩な攻撃ができるんだ。接近しての投げ技や各キャラで3種類ずつある必殺技は超強力。例えば武術家の装光破は、遠距離から滑り込み打ち上げる強烈な技だ。敵を3人倒すごとにパワーアップするぞ。

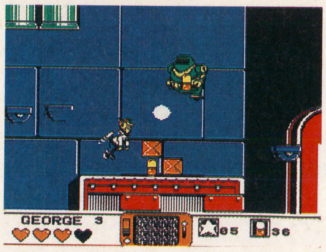
ザ・ジェットソン

FC	4月発売予定		
	ACT	4M	——
	タイトー		価格未定

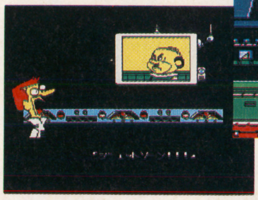
メーカーからの一言
アメコミでおなじみのジェットソン。ちょっとむずかしいが、爽快感あり、ドキドキ感あり。

全米で大人気、ザ・ジェットソンのアクションゲームなのだ

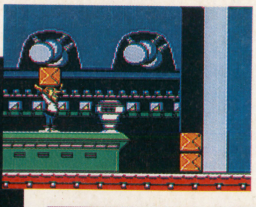
アメリカの長寿TVアニメ「ジェットソン」のキャラが大活躍のアクションだ。ジェットソン・ファミリーのパパ、ジョージが道に置いてあるブロックを投げて敵を倒し、トラップを抜けていくぞ。各ステージの間にファミリー登場のイベントもあるニギヤカ・ゲームなのだ。



⬅ブロックを投げて敵ロボットを攻撃だ。

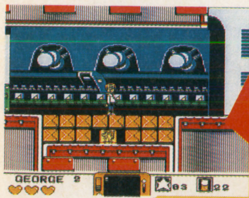


⬇社長にどなられてビックリするジョージ。

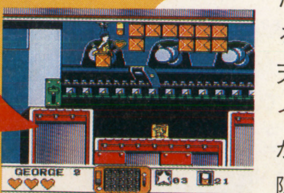


⬅これが宝箱。ブロックをぶつけて壊そう。

重力反転！ 頭を絞ってブロックを動かせ

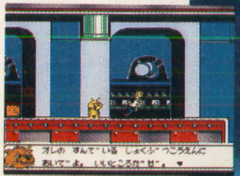


⬆どうしても1人アップのアイテムが取れない。



⬇重力反転スイッチを押すと、下の段のブロックも動かせるぞ。

頭を使うトラップが山盛りだ。重力反転スイッチを入れると床のブロックが一定時間、天井に張りつく。その間にアイテムを取ったり障害物をどかしたり。また各ステージに隠しステージの入口もあるよ。



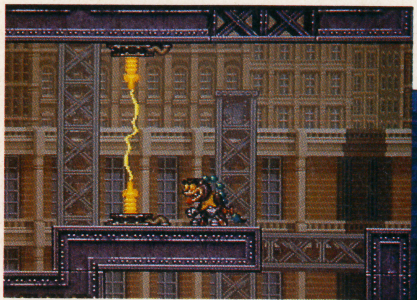
⬆ステージ1の隠しステージは植物公園だ。入口はどこだ？

©1993 JALECO LTD. ©TAITO CORP 1993 HANNA-BARBERA PRODUCTIONS, INC LICENSED BY NIPPON COLUMBIA CO.,LTD

GO！GO！ GOMO君(仮)

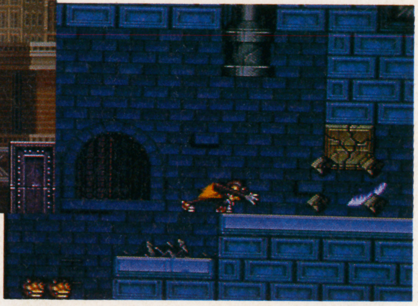
SFC	発売日未定	
ACT	8M	——
アイレム		価格未定

メーカーからの一言
SFCに凄い奴がやって来た！なんてったって髪形を変えて敵をやっつけちゃうんだぞ。



⬆これがスネークヘアー。花やリボンのアイテムを取れば変身できる。ムチみたいに使って、敵をやっつけることもできるんだ。

⬇モヒカンヘアーは、ビューンと飛ばしてブロックなどを壊す道具として使える。もちろん武器としても効果は大きい。



やっぱり髪の毛は大切だよね

ヘアー(髪の毛)を武器にステージを進んで行くという、すっごく変わったコミカルACT。ダメージヘアーという毛のない状態で始まり、アイテムを取ることでフォーク、モヒカン、スネーク、スプリングの4つの髪型に変化する。攻撃方法も髪型によって違っていて、ムチ代わりに振り回したり、敵を突き刺したり、投げつけたり……。また、ハイジャンプや高いところにぶら下がるなど、道具としても使えるのだ。状況に応じて髪型を変えながら進んでいこう。

エアーマネジメントⅡ 航空王をめざせ

SFC	4月2日発売	
SLG	8M	Ⓑ
光栄		￥12,800

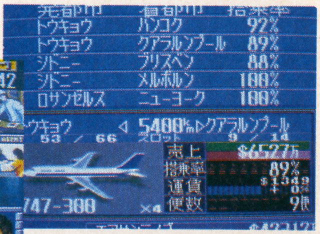
メーカーからの一言
好評だった前作を大幅に強化。シビアにソロ(？)、にぎやかにマルチ(？)楽しみ方もイロイロ。

全世界の7つのエリアで旅客数トップを目指すのだ

去年の4月に発売されてから1年。世界の空への夢を運ぶ『エアーマネジメント』が、バージョンアップして帰ってきた。今回も航空会社は4社で最高4人まで同時プレイ可能。57か国89の都市が登場し、イベント数は30以上とデータもさらに充実。元手は限られた資金と数機の航空機。航路を拡張し、利益を上げ、7つのエリアを制覇する航空王を目指せ。

⬆今回は主要32都市から本社都市の選択が可能になっている。

⬇副業は戦略としても重要な手段なのだ。

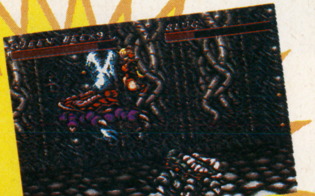


⬆すべての搭乗率100%を目指して、ひたすら経営にはげめよ。

コスモポリス ギャリバン

SFC	6月発売予定	
ACT	8M	——
日本物産		価格未定

メーカーからの一言
宇宙刑事対異星生物・バイオノイドとの闘い！ これぞ格闘アクションの王道だ!!

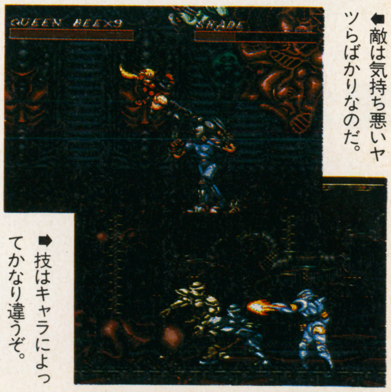


➡クインビーの必殺技が決まった！

⬅キャラはギャリバン、クインビー、メタルホークの3人。

宇宙の平和を守る組織 その名はコスモポリス

FCで'88年に発売され話題になった『コスモポリス ギャリバン』が大きくリメイク。今度の敵は、多異次元からの侵略者グロゥプス率いる異生物やバイオノイドたちだ。基本的には横スクロールの格闘ACTで、個性的な3人のサイボーグの中から選んでプレイすることができる。宇宙のさまざまな惑星で、生死をかけた熱い戦いが始まる。



⬅敵は気持ち悪いヤツらばかりなのだ。

➡技はキャラによってかなり違うぞ。

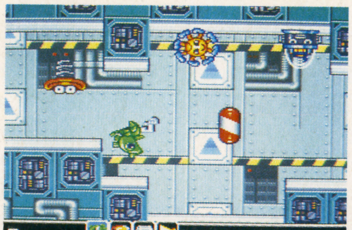
©1993 IREM CO.,LTD ©KOEI ©1993 Nihon Bussan Co.,Ltd

スーパーワギャンランド2

SFC	3月25日発売	ナムコ	ACT	￥8,300

毎度お騒がせのワギャンです！

全55ステージで構成されている今回は、新しい魅力もいっぱいだぞ。敵を一掃するビッグバンワギャナイザーなど8種類の新アイテムも登場。ボス対決では、「ローマ字あて」や「早押ししりとり」なども加わり楽しさ倍増。



↑なんかサイバーなステージ。敵もメカなのだ。

↑おなじみのボス対決。これは「しりとり」ですね。

SD飛龍の拳

SFC	4月下旬発売	カルチャーブレーン	ACT	￥9,500

小さな龍飛が大活躍

なんと、あの龍飛たちが二頭身のSDになってしまったぞ。謎の龍天大陸で国取り合戦が開催。それぞれの領地で待つ13人の格闘家たちと闘って、そいつらの領地を手に入れるんだ。倒した格闘家の中には手下になるヤツもいる。手下にしたら自分の代わりに闘わすことも。カワイイし技も多彩で、遊びやすさも抜群なのだ。

↑龍飛とハヤトの夢の対決なんてのも可能なのだ。

↑謎の逆立ち男なんてのもいるのだ。

ソード・ワールドSFC

SFC	7月発売予定	T&Eソフト	RPG	価格未定

本物のRPGを体験しませんか？

安田均氏率いるグループSNEが1989年に発表したT・RPGが、ついにSFCに。T・RPGの雰囲気を出すため、会話を重要視したマルチトークシステムを採用。ソードワールドノベル「死せる神の島」をベースにしたシナリオも感動的で、本物のRPGの醍醐味を感じさせる1本なのだ。

↑パーティは6人まで。ぞろぞろ歩くのだ。

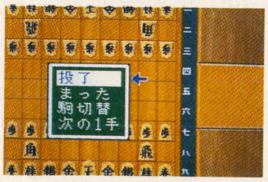
↑会話が重要。しっかり聞こう。

早指し二段 森田将棋

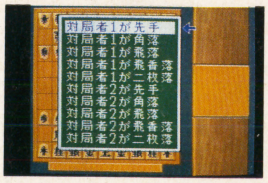
SFC	5月発売予定	セタ	ETC	￥14,800

もう、待たなくてもいいんですよね

定跡1万以上、日本将棋連盟から総合棋力二段と認定されたこのソフト。「段位獲得戦」モードで3連勝すれば、なんと最高三段までの段位認定も受けられてしまうのだ。また、「対局室」モードでは2人対戦も可能。将棋盤が無くても、お父さんや友達と手軽に対戦ができるぞ。対局の待ち時間も大幅に短縮され、一手平均1分という早さで、待ちのイライラもこれで解消。



↑2人対戦もできる。手軽に遊べるのだ。



↑親切な「入門教室」モードもある。

最速情報 超話題『ファイナルファイト2』最新情報

アーケードにないSFC完全オリジナル版『ファイナルファイト2』は、5月発売に向けて急ピッチで開発が進行中だ。今わかっていることはストーリーと新キャラが登場することだけ。まずストーリーから。ある日ハガーの元に、「源柳斉」の娘でガイの幼なじみでもあるマキから連絡が入った。実は父と姉のレナがマッドギアにさらわれたという。ハガーは2人を助けるために香港に旅立つのだった。ハガーを手助けする新キャラは、源柳斉の娘・真紀（通称マキ）とガイの元に居ついている日系ブラジル人カルロス・ミヤモトの2人だ。細かい部分は、まだはっきりしていない。しかしアメリカのCESに参考出展されていたバージョンでは、驚くことに2人同時プレイができた。おまけに見物人の中に春麗の姿が！　果たして国内版は2人同時プレイが可能になるのか？　それとも別のモードがつくのか？　次号で詳しく大紹介するぞ！

©㈱ナムコ ©CULTUREBRAIN 1993 ©1993 T&E SOFT グループSNE ©SETA/KAZURO MORITA

SUPER FAMICOM 新作発売

発売日	ゲームタイトル	ジャンル	価格	メーカー	形態
2月12日(金)	プロフットボール'93	SPG	¥8,900	EAビクター	
2月19日(金)	鋼鉄の騎士	SLG	¥9,800	アスミック	B M
2月19日(金)	ドラえもん のび太と妖精の国	ACT	¥8,000	エポック社	P
2月19日(金)	ウォーリーを探せ!	ETC	¥9,500	トミー	B
2月19日(金)	雀闘士 銅鑼王	ETC	¥8,900	パウ	
2月21日(日)	スターフォックス	STG	¥9,800(込)	任天堂	
2月26日(金)	バートの不思議な夢の大冒険	ACT	¥8,800	アクレイムジャパン	
2月26日(金)	SIM ANT	SLG	¥12,800	イマジニア	B M
2月26日(金)	NBAプロバスケットボール ブルズVSブレイザーズ	SPG	¥8,900	EAビクター	
2月26日(金)	織田信長 覇王の軍団	SLG	¥9,500	エンジェル	B
2月26日(金)	リーディングカンパニー	SLG	¥12,800	光栄	B
2月26日(金)	バットマンリターンズ	ACT	¥8,800	コナミ	
2月26日(金)	コズモギャング・ザ・パズル	PZG	¥7,900	ナムコ	P
2月26日(金)	バトルテック	ACT	¥9,800	ビクター音産	B
2月26日(金)	F-1 GRAND PRIX PART II	RCG	¥9,800	ビデオシステム	B
3月5日(予)	ジョジョの奇妙な冒険	RPG	¥9,500(予)	コブラチーム	B
3月5日(金)	アルバートオデッセイ	S・RPG	¥9,600	サンソフト	B
3月5日(金)	エキゾーストヒート F1ドライバーへの軌跡	RCG	¥9,800	セタ	B
3月5日(金)	デビルズコース	SPG	¥9,800	T&Eソフト	B
3月5日(金)	モノポリー	ETC	¥9,700	トミー	B
3月5日(金)	イーハ・トーヴォ物語	AVG	¥9,700	ヘクト	P
3月12日(金)	スーパー・キックボクシング	SPG	¥8,800	エレクトロ・ブレイン	
3月12日(金)	伝説のオウガバトル	S・RPG	¥9,600	クエスト	B
3月12日(金)	2020年スーパーベースボール	SPG	¥8,900	ケイ・アミューズメント	P
3月12日(金)	スーパーファミスタ2	SPG	¥7,900	ナムコ	P
3月12日(金)	カリフォルニアゲームスII	SPG	¥8,800	ヘクト	
3月12日(金)	EDONO牙	ACT	¥8,900	マイクロワールド	
3月18日(木)	スーパースラップショット	SPG	¥8,500	アルトロン	
3月19日(金)	バイオメタル	STG	¥8,980	アテナ	
3月19日(金)	ナイジェル・マンセル F1チャレンジ	RCG	¥8,800	インフォコム	P
3月19日(金)	USA ICE HOCKEY	SPG	¥9,000	ジャレコ	B
3月19日(金)	どらぼっちゃん 超魔界大戦	A・RPG	¥8,800	ナグザット	B
3月19日(金)	スーパーバトルタンク	ACT	¥7,800	パック・イン・ビデオ	
3月19日(金)	ジャングルウォーズ2 古代魔法アティモスの謎	RPG	¥9,500	ポニーキャニオン	B
3月20日(予)	ドラゴンボールZ 超武闘伝	ACT	¥9,800(予)	バンダイ	
3月25日(木)	スーパー蒼き狼と白き牝鹿 元朝秘史	SLG	¥12,800	光栄	B
3月25日(木)	スーパーワギャンランド2	ACT	¥8,300	ナムコ	P
3月26日(金)	ノイギーア 海と大陸の鼓動	A・RPG	¥9,800	ウルフ・チーム	B
3月26日(金)	デザートストライク	SLG	¥8,900	EAビクター	B
3月26日(金)	ブルースブラザース	ACT	¥7,800	ケムコ	
3月26日(金)	ポップン ツインビー	STG	¥8,900	コナミ	
3月26日(金)	サーク	A・RPG	¥9,600	サンソフト	B
3月26日(予)	デッド・ダンス	ACT	¥9,700	ジャレコ	P
3月26日(金)	つっぱり大相撲 立身出世編	SPG	¥9,000	テクモ	B
3月26日(予)	ウルトラセブン	ACT	¥8,800(予)	バンダイ	
3月26日(金)	インターナショナルテニスツアー	SPG	¥8,900	マイクロワールド	P
3月30日(火)	天舞スピリッツ	SLG	¥12,800	ウルフ・チーム	B M
3月上旬	メタルマックス2	RPG	¥9,500	データイースト	B
3月中旬	スーパー ダンク スター	SPG	¥7,900	サミー	
3月下旬	パワーモンガー 魔将の謀略	SLG	¥12,800	イマジニア	P M
3月末	怒りの要塞	STG	¥8,700	ジャレコ	

発売日	ゲームタイトル	ジャンル	価格	メーカー	形態
3月予定	ザ・心理ゲーム 悪魔のココロジー あなたのすべてをあばきだす	ETC	¥9,800	ヴィジット	B
3月予定	ザ・グレイトバトルIII	ACT	¥8,700	バンプレスト	
4月2日(金)	エアーマネジメントII 航空王を目指せ	SLG	¥12,800	光栄	B
4月3日(土)	キャプテン翼IV	SLG	¥9,700	テクモ	B
4月16日(金)	デュアル オーブ 精霊珠伝説	RPG	¥9,700	アイマックス	B
4月23日(金)	エルナード	RPG	¥9,600	ゲームプラン21	B
4月28日(水)	スーパーボンバーマン	ACT	¥7,800	ハドソン	P
4月上旬	スーパーチャイニーズワールド2	A・RPG	¥9,500	カルチャーブレーン	B
4月上旬	大閤立志伝	SLG	価格未定	光栄	B
4月上旬	The麻雀・闘牌伝	ETC	¥8,900	ビデオシステム	B M
4月中旬	キネシス	PZG	価格未定	アルトロン	B M
4月下旬	ファーストサムライ 魔狂神伝説	ACT	¥7,800	ケムコ	
4月下旬	聖剣伝説2	A・RPG	価格未定	スクウェア	B
4月末	SD飛龍の拳	ACT	¥9,500	カルチャーブレーン	P
4月予定	NBAオールスターチャレンンジ	SPG	¥8,800	アクレイムジャパン	B
4月予定	ブレス オブ ファイア 竜の戦士	RPG	¥9,800	カプコン	B
4月予定	セプテントリオン	ACT	¥8,500(予)	ヒューマン	
4月予定	龍騎兵団ダンザルブ	RPG	¥9,500(予)	ユタカ・バンダイ	B
5月予定	全日本プロ麻雀連盟推薦 極	ETC	価格未定	アテナ	
5月予定	夢幻の如く	RPG	¥9,800(予)	インテック	B
5月予定	ファイナルファイト2	ACT	¥8,500(予)	カプコン	
5月予定	パチンコ物語・パチスロもあるでよ!!	ETC	¥9,800	ケイエスエス	P
5月予定	TRIFF 大西部アニマルの秘宝	SLG	価格未定	サイクロン	B
5月予定	シルヴァ・サーガ2	RPG	¥9,500	セタ	B
5月予定	早指し二段 森田将棋	ETC	¥14,800	セタ	B
5月予定	MOTHER2 ギーグの逆襲	RPG	¥8,900(予)	任天堂	B
5月予定	ヨッシーのクッキー	PZG	¥7,200	BPS	
春予定	ビデオキッズ	STG	¥8,500	ケムコ	
春予定	対局囲碁ゴライアス	ETC	価格未定	BPS	B
春予定	ラプラスの魔	RPG	¥9,800(予)	やのまん	B
春予定	トールキンの「指輪物語」	RPG	価格未定	ロジーク	B
6月予定	ドラゴンスレイヤー 英雄伝説II	RPG	価格未定	エポック社	B
6月予定	エストポリス伝記	RPG	価格未定	タイトー	B
6月予定	コスモポリス ギャリバン	ACT	価格未定	日本物産	
6月予定	新日本プロレスリング 超戦士 IN 闘強導夢	SPG	¥9,800(予)	バリエ	
6月予定	神聖紀オデッセリア	RPG	価格未定	ビック東海	B
7月予定	飛龍の拳スペシャル スーパーファイティングウォーズ(仮称)	ACT	価格未定	カルチャーブレーン	P
7月予定	美少女雀士スーチーパイ	ETC	価格未定	ジャレコ	
7月予定	ソード・ワールドSFC	RPG	価格未定	T&Eソフト	B
7月予定	スーパーバック・トゥ・ザ・フューチャーII	ACT	¥8,600	東芝EMI	B
7月予定	大仁田 厚 FMW	ACT	¥9,800(予)	ポニーキャニオン	
7月予定	サージェント・サンダース・コンバット	SLG	¥9,800	ヨネザワPR21	B
8月予定	シェラザード伝説 黄金の帝国	RPG	価格未定	カルチャーブレーン	B
夏予定	スーパーエアダイバー	SLG	価格未定	アスミック	B
夏予定	トップレーサー2	RCG	¥8,900	ケムコ	P
夏予定	スーパープロフェッショナルベースボールIII	SPG	価格未定	ジャレコ	B
夏予定	餓狼伝説II	ACT	価格未定	タカラ	
夏予定	熱血高校ドッジボール部 くにおくんのドッジボールだよ全員集合!	SPG	価格未定	テクノスジャパン	

リスト

記号
B：バックアップ
P：パスワード
M：マウス

発売日	ゲームタイトル	ジャンル	価格	メーカー	形態
夏予定	全日本プロレス	SPG	価格未定	メサイヤ	
9月予定	ダウンタウン熱血べーすぼーる物語(仮称)	SPG	価格未定	テクノスジャパン	
冬予定	スーパー人生ゲーム	ETC	価格未定	タカラ	
発売日未定	お茶の間伝説	ETC	¥9,800	I・G・S	B
発売日未定	鉄道王 レールロードタイクーン	SLG	¥12,800	I・G・S	B
発売日未定	デスブレイド	ACT	価格未定	アイマックス	
発売日未定	GO!GO!GOMO君(仮称)	ACT	¥7,800	アイレム	
発売日未定	スーパーフルメタル	SLG	¥8,800	アクレイムジャパン	B
発売日未定	スーパー・ヴィジット	ACT	価格未定	アトラス	
発売日未定	レッド・オクトーバーを追え!	STG	価格未定	アルトロン	
発売日未定	ドラゴンクエストI・II	RPG	価格未定	エニックス	B
発売日未定	ソルスティスII(仮称)	A・RPG	価格未定	EPICソニーレコード	B
発売日未定	ユートピア	SLG	価格未定	EPICソニーレコード	B M
発売日未定	バーコードバトラー戦記 スーパー戦士出撃せよ!	ETC	¥7,680	エポック社	B
発売日未定	マスターオブモンスターズ 大魔王ガイアの誕生	SLG	価格未定	カプコン	B M
発売日未定	ドラッケン2(仮称)	RPG	価格未定	ケムコ	B
発売日未定	アクションパチ夫	ACT	¥9,500	ココナッツジャパン	
発売日未定	NFLフットボール	SPG	価格未定	コナミ	
発売日未定	摩陀羅2	RPG	価格未定	コナミ	B
発売日未定	スーパーノバ	STG	価格未定	コピアシステム	
発売日未定	将魔	ACT	価格未定	サミー	
発売日未定	ノスフェラトゥ	ACT	価格未定	セタ	
発売日未定	モンスターメーカー3	RPG	価格未定	ソフエル	B
発売日未定	ダライアスIII(仮称)	STG	価格未定	タイトー	
発売日未定	アミュージングドリーム	RPG	価格未定	タカラ	B
発売日未定	ザ・ラストバトル	RPG	価格未定	テイチク	B
発売日未定	おさなりダンジョン	RPG	価格未定	DATAMポリスター	B
発売日未定	コットン(仮)	STG	価格未定	DATAMポリスター	
発売日未定	アクタリオン	RPG	¥8,900	テクモ	B
発売日未定	ザ・ソードマニアック	ACT	価格未定	東芝EMI	
発売日未定	マサカリ伝説金太郎RPG編	RPG	価格未定	トンキンハウス	B
発売日未定	スパークリングショット(仮称)	SPG	¥8,000(込)	任天堂	B
発売日未定	フェイスボール2000	STG	価格未定	BPS	
発売日未定	クラッシック・ロード	SLG	価格未定	ビクター音産	B
発売日未定	サンサーラナーガII	RPG	価格未定	ビクター音産	B
発売日未定	雲にのる	ACT	価格未定	ヘクト	
発売日未定	バズー! 魔法世界	RPG	価格未定	ホット・ビィ	B
発売日未定	デバステイター	ACT	価格未定	マイクロワールド	
発売日未定	バトルトード	ACT	価格未定	メサイヤ	

電撃コミックス

DengekiComics
電撃摩陀羅海賊本①
原作／田島昭宇 with MADARA PROJECT
3月5日発売　定価980円(税込)

DengekiComics
ヤンキーTURBO ～最後の爆走～ 山本よしふみ
2月25日発売　定価680円(税込)

続々刊行予定!!

発売／主婦の友社　発行／メディアワークス

FAMICOM

発売日	ゲームタイトル	ジャンル	価格	メーカー	形態
2月19日(金)	けろけろけろっぴの大冒険2 ドーナツ池は大騒ぎ	ACT	¥5,400	キャラクターソフト	
2月19日(金)	バトルベースボール	SPG	¥8,600	バンプレスト	B
2月26日(金)	バイオミラクル ぼくってウパ	ACT	¥3,900	コナミ	
2月26日(金)	USA ICE HOCKEY in FC	SPG	¥6,300	ジャレコ	
3月5日(金)	めざせ! トッププロ グリーンに賭ける夢	SPG	¥6,500	ジャレコ	B
3月5日(金)	バブルボブル2	ACT	¥5,900	タイトー	
3月12日(金)	スターウォーズ 帝国の逆襲	ACT	¥7,900	ビクター音産	
3月19日(金)	星のカービィー	ACT	¥5,900(込)	任天堂	
3月19日(金)	カジノ・ダービー	SPG	¥5,500	ヨネザワPR21	
3月25日(木)	蒼き狼と白き牝鹿 元朝秘史	SLG	¥11,800	光栄	B
3月26日(金)	ディジャブII	AVG	¥6,500	ケムコ	B
3月26日(金)	もえろツインビー シナモン博士を救え	STG	¥3,900	コナミ	
3月26日(金)	ぴょこたんの大迷路	PZG	¥4,980	サンソフト	
3月26日(金)	炎の闘球児 ドッジ弾平2	ETC	¥6,800	サンソフト	B
3月予定	アルマジロII	ACT	¥6,900	I・G・S	
3月予定	愛先生のO・SHI・E・TEわたしの星	ETC	¥12,800	アイレム	
3月予定	快傑ヤンチャ丸3	ACT	価格未定	アイレム	
3月予定	ZARK・LEGEND 大魔王ザーク伝説	ACT	¥7,800	J&U	
4月23日(予)	くにおくんの熱血サッカーリーグ	SPG	¥6,500(予)	テクノスジャパン	
4月28日(水)	ゴリラーマン	ETC	¥6,900	ヨネザワPR21	
4月予定	Jリーグ ファイティングサッカー	SPG	¥7,900	I・G・S	
4月予定	ザ・ジェットソンズ	ACT	価格未定	タイトー	
4月予定	専用カセットNo.2 ウルトラマン倶楽部 スポ根ファイト!!	ACT	¥2,800(予)	バンダイ	
4月予定	専用カセットNo.3 SDガンダム GUNDAM WARS	SLG	¥2,800(予)	バンダイ	
5月予定	少年魔術師インディー	RPG	¥7,900	I・G・S	B
7月予定	ソルダム	PZG	価格未定	ジャレコ	
発売日未定	オーバーロード	SLG	価格未定	アルトロン	
発売日未定	レッドオクトーバーを追え!	STG	価格未定	アルトロン	
発売日未定	スペースオペラ　大いなる神々	RPG	価格未定	ソフトウェア興業	B
発売日未定	ハリキリバレー	SPG	価格未定	タイトー	
発売日未定	RPG人生ゲーム	RPG	¥7,800(予)	タカラ	B
発売日未定	マサカリ伝説金太郎アクション編	ACT	価格未定	トンキンハウス	
発売日未定	フィリックス・ザ・キャット	ACT	¥5,800	ハドソン	
発売日未定	怪盗シュガー	ACT	価格未定	ビック東海	
発売日未定	エリック・ザ・バイキング	RPG	価格未定	ビデオシステム	B

電撃スーパーファミコン第4号は 2/26(金)発売

次号予告

ＦＦⅤの次に何を買おうか迷っている君に、次号はＦＦ後の期待作をドーンと大特集だ。第2のコミック『聖痕のジョカ』も大増ページで連載スタート。付録は『スターフォックス』の攻略本だ。

※予告のタイトルや内容は、一部変更になることもあります。

訃報

本誌で連載中の『ビースト&ブレイド』の企画制作・ゲームデザインを担当してくださっているORG代表の大貫昌幸さんが、1月26日心不全のため仕事場で倒れ急逝されました。まだ28歳という若さでありながら、NCSよりファミコン版が発売された『ダブルムーン伝説』(角川書店刊)などの話題作を発表されるなど、TRPG界では最も注目されるクリエイターのひとりでした。

新企画の打合せも進行中であり、精力的にお仕事に取り組まれていた矢先だけに、突然の出来事は本誌編集部にとりましても驚きと同時に非常に残念でなりません。

編集部一同謹んでご冥福をお祈りいたします。

電撃王 3月号 絶賛発売中!!

電撃PCエンジン 3月号 絶賛発売中!!

電撃メガドライブ 創刊号 絶賛発売中!!

月刊電撃コミック GAO ガオ 3月号 絶賛発売中!!

EDITOR'S NOTE

解くより作るほうが死ぬほど辛い、でも楽しいクロスワードパズル。誰か作ってみませんか？ 11ページに載っているような、ＳＦＣ関連語の多いクロスワード（20×25）ができたら編集部に送ってください。上手なものは載せます。㊧塚

今年のバレンタインデーは先輩の結婚式に出席してます。あとはハセガーの式に出席すれば、ここ数年続いた結婚式ラッシュもひと区切り。しばらくは「まだ結婚しないの？」といった話題から身を隠せそうで、ほっとひと息。独身Ｋ田

妻が寝込んだので久しぶりに料理を作った。段取りとか忘れてるのでけっこう手間取ったが、なかなかおいしかった。料理もたまに作るなら楽しいもんだ…いや、これはあくまでもたまにというお話ですから(誰に弁解してるんだ？)㊁渡

電撃ＳＦＣ創刊日に入籍した長谷川です。式はまだですが、子供ができたわけでもありません。でもって引っ越しました。阿佐ヶ谷です。すんげーメンドくさくって、死ぬかと思いました。引っ越しも創刊も当分いやです。あーあ。

ハセガーが電撃入籍した。オメデト。ついに編集部の既婚率が50%を超えた。いまに子持ち率も…。ところで、詩織を連れてスキーに行った。今年もゲレンデで一番かわいかった。カワイイ子を持った親は本当に幸せなものである。㊁宏

１月の３連休はずっと仕事だった。でも㊁渡、㊁後、㊥、㊁コ、㊁岡が一緒だったので寂しくなかった。他の人達は皆でスキーに行った。どっちにしても編集部の人と過ごしてる私達って仲良し!? はせがーだけはマトモに新婚してたようだ。㊁晴

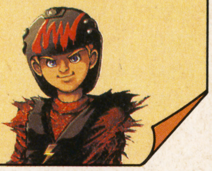
足の指をもう１度手術することになった。その手術はもちろん、予後の治療の痛みも想像したくないほど。ただ、今度の病院には若い女医や看護婦がいるので痛みを耐えなくてはならないのが辛いとこ。血の飛び散る実況は次号で。㊁後

２号の付録をみて改めてビックリ！ スーファミのソフトが２３２本も出ているとは。しかしクリアしたソフトは約20本ぐらい。今年発売予定のソフトはすでに１００本以上。果たして楽しいソフトは何本あるのだろうか。㊥

３月発売されるＳＦＣソフトは、なんと約40本。あれも遊びたいし、これも遊びたいし……。とりあえず『メタルマックス２』は、個人的に大期待！ なんてったってＦＣ版は４回もプレイしちゃったもんね。別にエラクないけど。㊁コ

『スターフォックス』って大変です。写真１枚では、大きな三角形がデ～ンとあるだけで、何が何だかわかりゃしない。あの興奮、ライド感覚、オモシロサを、どう誌面で表現すりゃいいのか、大変。やれば一発なんだけどね。㊁岡

この号が出る頃には、新しい部屋に引越している筈。今のトコよりずっといい所なのでワクワク♡ でも心配事が……。前の引越しのときにギックリ腰になっちゃったのよね。誰か手伝ってくれないかしら。という訳で"人足募集中"㊁量



おたよりのあて先は 〒101 東京都千代田区神田神保町2-22-11 カンナビル 電撃スーパーファミコン編集部「○○○係」

STAFF

Chief Editor 塚田 正晃
Managing Editor 太田 宏
Editorial Desk 甲田 秀昭／渡部 雅人／長谷川 真
Editors 佐藤 晴美／後藤 勇／中村 敏彦
小坂 淑恵／岡本 敦行／伊藤 量子
Contributing Editors 柳沢 孝文
羽岡 義晴(NONPOPS)／日比野清隆
羽根 正人／狩谷 淳／野口 豊
Writers 山本 裕司／大竹 雅法
小峯 徳司／藤井 大輔(NONPOPS)
堀 慎二郎／梅田 格／小我恋次郎
渡辺 浩弐／荒井 秀雄／三須 隆弘
田島 勝／恩田やよい／奥村 裕子
浅田 実／中里 一雅／戸塚 義一
Photographers 中村 英良／外崎 久雄
Designers 12 to 12
アトム・スタジオ／I'LL PRODUCTS
斉藤 和代／クロップ・ハウス
ディレクション・ナカ／サーティーツー
Illustrators 九月姫／中野 豪
杉山 真理／かんなたかし／しろー大野
パディ小暮／岩瀬さとみ／鶴見としゆき

電撃スーパーファミコン

※ファミリーコンピュータ、ファミコン、スーパーファミコンは任天堂の登録商標です。

第3号 1993年2月26日 定価490円(税込)

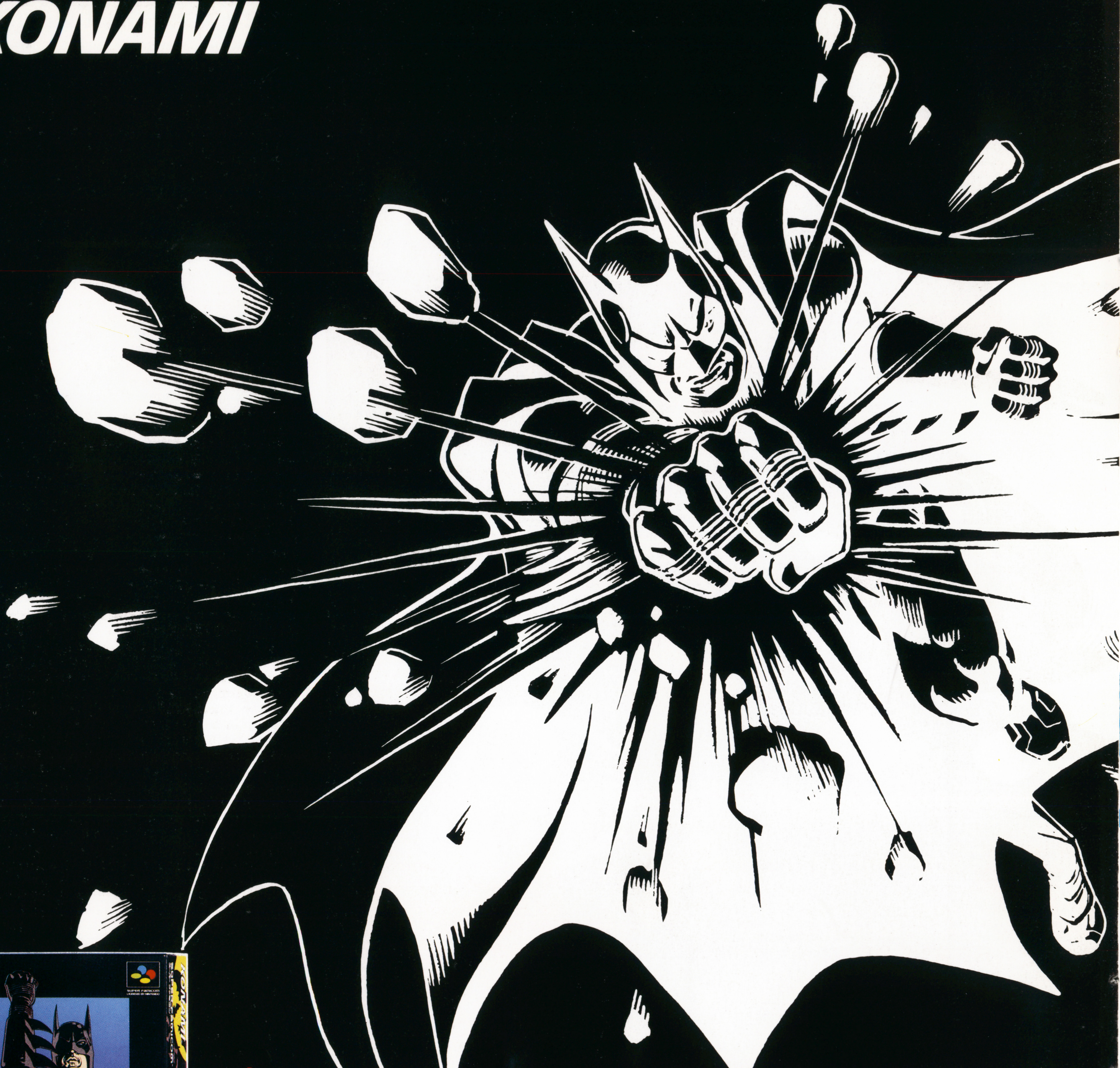
発行所 メディアワークス
住 所 〒101 東京都千代田区神田神保町2-22-11
電 話 （編集部） 03(5276)2432
（広告部） 03(5276)2435
発売元 主婦の友社
住 所 〒101 東京都千代田区神田駿河台2-9
電 話 （営業開発部） 03(3294)1131
印刷所 大日本印刷株式会社
雑誌コード 26394-2/26

©Media Works 1993
Printed in Japan
※本誌掲載記事の無断複製・複写・転載を禁じます。

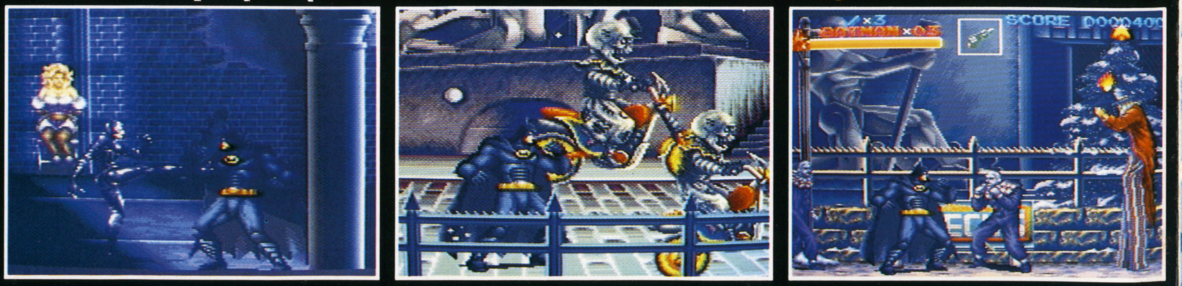
 ※ゲームの内容に関してのご質問は一切受け付けておりません。ご了承ください。

SCII
スーパーカスタムチップ
スーパーファミコン®は任天堂の商標です。
SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
FIA フォーミュラーワンワールド
チャンピオンシップ公式製品
FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP
'93年 3月5日発売
定価 9,800円(税別)
Exhaust Heat II
エキゾーストヒート　F1ドライバーへの軌跡
新境地へ。
全32コース収録の3Dレーシング！26台同時走行！
お金が足りなくて、開発ができないぞ
もっと金をくれい
8M+スーパーカスタムチップ+バッテリーバックアップ付き
グループCからスタート！
プロトタイプカー(市販車)が26台参加。
全8コース。
次はF3000！
フォーミュラカーが26台参加。
全8コース。
そして、F-1へ！
実在のF1マシンが26台参加。全16戦を戦い年間ドライバーズポイントを競う。
ヘアピンとシケインさえ注意すれば高速セッティングでもいけるだろう
Licenced by FOCA to Fuji Television/©1993 SETA
SETA
株式会社 セタ　〒143 東京都大田区西馬込2-1-15 K.S.T.BLD.2F TEL.03-3778-6311(ユーザーサポート電話)

KONAMI



凄まじく、激しいアクションシーンの連続。白熱のバトル



コナミ株式会社

〈東京本社〉〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1
〈大阪支店〉〒530 大阪市北区梅田1-11-4
〈札幌営業所〉〒060 札幌市中央区北一条西5-2-9
〈福岡営業所〉〒810 福岡市中央区天神2-8-30

暗黒の犯罪都市ゴッサムシティに

炸裂する真実。

ゴッサムシティを舞台に、手に汗握るストリートバトル。
次から次へと出現するサーカスギャング団を
小気味よいテンポで叩きつける。
美しいグラフィックが、豪華な
映画シーンを再現。
バットマンTMの繰り出す多彩な技に、
キャットウーマンTM、ザ・ペンギンTMとの
壮絶な闘いに、
感情移入度120パーセント。
ファイティングゲーム史に新たな1ページを
つけ加える感動のバトル体験、

2月26日

いよいよ登場。

■スーパーファミコンソフト
定価**8,800円**（税別）

BATMAN RETURNS

BATMAN and all related characters, slogans, logos and indicia are trademarks of DC Comics Inc. Ⓒ 1993.
Ⓒ 1993 KONAMI All rights reserved.

体験は映画を超えた！

まず、このお店でバトル体験しよう。

■デモサンプル設置店

〈北海道〉●札幌そごう●札幌東急百貨店●ヨークマツザカヤ札幌店●ビッグオフ札幌店●おもちゃのたけだ●カネイ小川名店街店●木馬館地下街店●茶谷碁盤店●ポプラ館丘珠店●ポプラ館藤野店●ニチイ藻岩店●木馬館麻生店●市民生協大谷地店●ダイエー新札幌店●トイスターサンピアザ店●ポパイ本店●ジョイポート本店●ホビー光●富士屋模型店●木馬館岩見沢店〈青森県〉●㈱中三本店●おもちゃのふせ●おもちゃのタンタン●おもちゃのどうむ〈岩手県〉●㈱川徳●DJスタジオ大通店●ビーランド釜石●のだトーイセンター●おもちゃのサルビア〈山形県〉●ファミコン2001●チャイルドよしのや桜田店〈宮城県〉●DJスタジオ西多賀店●ファミコンショップタイム2●DJスタジオ長命ヶ丘店●ファミリータウン・ハマダ●DJスタジオ大河原店〈福島県〉●㈱ざらんど●㈲トイスかんの〈茨城県〉●㈲あらい玩具店●㈲ファミリーランドみつみ本店●㈲市村ベビーカー●おもちゃの店エイト〈栃木県〉●㈱桃太郎●㈱ロビンソン百貨店宇都宮店●㈱東武宇都宮百貨店〈新潟県〉●㈱ダイエー新潟店ファミコンショップ●㈱日野屋玩具店古町本店〈群馬県〉●おもちゃのキジマ〈埼玉県〉●㈲アンドゥトーイ●㈲おぢいさんの店東口店●㈱丸広百貨店川越店●㈱キディランド熊谷店●㈱ロビンソン百貨店春日部店●㈱髙島屋大宮店●㈱大宮そごう〈千葉県〉●ファミコンのデパート ハチスケ●扇屋ジャスコマリンピア店●㈱東武百貨店船橋店●㈲ベビーセンターまじま●㈱柏そごう●ピーターパン●ディスクユニオン柏2号店〈東京都〉●㈱小田急百貨店新宿店●㈱西武百貨店池袋店●㈱東急百貨店東横店●㈱キディランド原宿店●おもしろWAVEヨシオカヤ●ピットイン西葛西店●ゲームズマーヤ●おもちゃのQ●Do-Beささや●㈱アカクラ●㈱高砂屋●奥野かるた店●ヤマギワ㈱東京本店●ラオックス㈱ザ・コンピュータゲーム館●㈲大成堂白山店●任天堂エンターテイメント玉屋●おもちゃのダイマル●ホビーショップビッグフラッグ〈神奈川県〉●㈱ひろしや戸塚店●㈱ひろしやシャル店●㈱横浜髙島屋●㈱おもちゃのマリヤ●おもちゃのピアこばやし●㈱ワコー玩具●どろんこかば●㈱長崎屋厚木店●ファミコンおもちゃ 髙原屋●㈱西武百貨店川崎店トイマート●H2Oヒラタ紅谷店〈山梨県〉●㈱日向山梨店●かもめホビー●㈱クリチャン湯村店〈静岡県〉●ぱる●イッポードー藤枝店●ホビヨン●㈱サンロード富士店〈大阪府〉●キンダートーイなんば店●㈱ニシダヤ京橋店●㈱阪急百貨店梅田本店●上新電機㈱J&Pテクノランド●上新電機メディアランド●上新電機㈱コスモランド●㈱ニシダヤ鳳店●おもッちゃマンなかもず店●トイプラザ光明池店●キディランド堺店●マミーの店●キンダートーイくずは店●㈱ニシダヤ藤井寺店●おもちゃのツルヤ●㈱ペリカン岸和田店●ゲームフリークダイエー住道店●ゲームフリーク真砂店●ゲームフリークJR茨木店●ファミコン倶楽部香里店●おもちゃの国ミナミ●㈱京阪百貨店守口店●㈱いせや千里中央店●TVパニック豊中店●だるまや曽根店●ファミコン倶楽部高槻店●ファミコン倶楽部池田店●ファミコン倶楽部布施店●吉岡玩具店〈兵庫県〉●㈲ベビー玩具店●TVパニック舞子店●星電パーツさんプラザ店●㈱夢ランド内田神戸本店●㈱ペリカンワールド西神戸店●ソニックスペースフジランド●おもちゃのおみせブロック●㈱ペリカン塚口店●タダヤ玩具店●コロボックル逆瀬川店●ベルタチブキ●コロボックル日生中央店●カルチャーバンクシティオ三原店〈京都府〉●上新電機㈱J&P京都寺町店●㈱ペリカン京都店●㈱サントイズだるまや●ゲームフリーク桂店〈和歌山県〉●トイプラザ和歌山店●ゲームフリークガリバー店〈滋賀県〉●トイプラザアルタ店〈奈良県〉●キンダートーイ富雄店●㈱ペリカン西大寺店●上新電機㈱郡山インター店キッズランド〈愛知県〉●松坂屋本店●㈱名古屋三越栄本店●㈱名鉄百貨店●TOY・HOBBY・FANCY・アリス●おもちゃの街ブレーメン●㈱カンコーバ島田店●丸栄百貨店●ポニーランド●㈱おもちゃのデンマーク江南店●マジカルガーデン●㈱おとわやおもちゃの街ピーター店●㈱おとわやかりがね店●おもちゃのなかがわミカ店●㈲ドリームランド本店●㈲ドリームランド豊明店●㈱マツシタエンゼル〈広島県〉●フジショッピングスクエア広島店●㈱広島そごう●㈱ダイイチ本店●㈱藤井玩具店●おもちゃの公園エイカ楽々園店●ソフト&ソフト●㈱ペリカン福山店●㈱ニチイ尾道店〈岡山県〉●トイ&ホビーいろは堂●こどもや西大寺店●こどもや本店●㈱岡杉商店●ステッププラザ〈徳島県〉●チャイルドショップまつしま阿南店●トイタウンチャウチャウ●㈱徳島そごう〈愛媛県〉●㈱いよてつそごう●ふぁんたじ屋〈香川県〉●トイピア寿や〈山口県〉●㈱山陽トーイ〈福岡県〉●㈱岩田屋本店●ショッパーズ福岡●㈱ダイエー香椎店●エンゼル長住本店●㈱ダイエー原店●㈱井筒屋小倉店●おもちゃのオオサカヤ●㈱長崎屋黒崎店●ぴーこっく久留米本店●㈱ニチイ粕屋店●エンゼル水巻店〈長崎県〉●㈱浜屋百貨店〈熊本県〉●ファミコンショップHAT●㈱鶴屋百貨店〈大分県〉●㈱トキハ百貨店●㈱ダイエー大分店●まつや玩具流川店〈鹿児島県〉●サンサンランド国分店〈沖縄県〉●山城時計店トイマート

●コナミ週刊テレホンサービス実施都市

〈関東〉東京03(3436)2277　〈北海道〉札幌011(241)4900　〈北陸〉新潟025(229)1141　〈九州〉福岡092(715)8200　大牟田0944(55)4444
〈関西〉大阪06(456)4578　〈東　北〉秋田0188(24)7000　〈四国〉松山0899(33)3399　志布志0994(72)0606　鹿児島0994(44)3977
（以上、全10局開設しております。）

スーパーファミコンは任天堂の商標です。

SUPER Famicom LICENSED BY NINTENDO

電撃スーパーファミコン 第3号

定価490円(本体価格476円)

●発行 メディアワークス 〒101 東京都千代田区神田神保町2-22-11 TEL. 03(5276)2432[編集]
●発売 主婦の友社 〒101 東京都千代田区神田駿河台2-9 TEL. 03(3294)1131[営業]
●発行人/佐藤辰男 ●編集人/塚田正晃

任天堂テレホンサービス 東京(03)3540-9999 大阪(06)210-9999 京都(075)525-3444 名古屋(052)586-3000 岡山(086)255-2130 札幌(011)612-4144
任天堂株式会社 本社 〒605 京都市東山区福稲上高松町60番地 TEL.(075)541-6113
©1992Nintendo
東京支店 TEL.(03)5820-2251 大阪支店 TEL.(06)376-5950 名古屋営業所 TEL.(052)571-2506 岡山営業所 TEL.(086)252-1821 札幌営業所 TEL.(011)621-0513

T1026394020492

雑誌26394-2/26

©Media Works 1993

印刷/大日本印刷株式会社 Printed in Japan

電撃スーパーファミコン No.3

←このゲームの出撃最終チェック付録付き